

64
AMIGA
PC * PLUS-4

CO

Commodore Világ 300
IV. évfolyam
1992/7. szám
Ára 74,— Ft

Gateway
Corporation

Soul
Crystal



Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS Kft, Budapest,**
XII. Tartsay V.u.12. 1126. Tel.: 1751-564; FAX: 1753-591

A

COMPUTERBOOKS



COMPUTERBOOKS



**PC-s
íatékok**

TERMINAL
CIVILIZATION
MANTAS
SPTL
WANG



sikerkönyve!

Postai úton megrendelhető: **COM-WARE Kft, Budapest, Pf.: 363. 1519.**

Commodore Világ

IV. évfolyam, 1992/7. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft

Feladó kiadó: A Kft ügyvezetője

Feladó kiadó szerkesztő: CoVboy

Borító: So What/Equinox demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Bors Gábor

Werner Zsolt

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímment Bankcím (ezt a címet felejtöd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csokkon rendelés újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírszt, és a csokkot nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzetje" rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csokk középső szelvényének hátoldala-
lára legyenek szívek mindig ráírni:
COM-WARE Kft, MNB 218-
98426/41853-7 — valamint azt, hogy a
pénzt mire adnád fel. Kösz.)

Terjesztő:

A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazga-
tósági) az ország egész területén megta-
lálható hírlapárúsió szaküzletekben és
pavilonokban, valamint kapható a kö-
vetkező üzletekben és áruhelyeken.

MUT BT. újságos pavilonjai és áru-
helyei, Pécs és környéke

ACOMP Kft., Bp., XIV. Almos Vez. u. 17.

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Duna u. 5.

C= Márkaholt, Bp., IX. Telepy u. 29.

Kelenföld Kft. Könyvesboltja

(SZAMALK), Bp. XI. Szakasit A u. 68.

Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI.

Liszt Ferenc ter. 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,

Szechenyi u. 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Sze-
chenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyongyós,

Sz. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth

u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen,

Csápó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kocskemét,

Nagyfőrsi u. 9.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kocskemét,

Rákóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szabadány u. 2.

ZAHORAN kereskedő, Bekascsaba,

Lepény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,

Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Keszto-
lá-
ny u. 41.

Uj terjesztők jelentkezését is várjuk!

Fenti szaküzletekben igény szerint a

SpV, CoV régebbi számai is kaphatók.

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Feladó vezető: Vaus Sándor

A CoV következő két száma
összevontan a december 07-én
közreadó láton jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Épp ez jutott eszünkbe...	2
Előfizetés'93, CoV Évkönyv'92...	3
News (64, Amiga, PC)	4
Another World (64, Amiga, PC)	7
Lords (64)	8
Soul Crystal (64, Amiga, PC)	10
Gateway Corporation (Amiga, PC)	14
Games Center 1992/3. programkatalógus	melléklet
Tökös Mákos	22
Clystron (64, Amiga)	
Poseidon kinese (64, Amiga)	
Adventour	23
Drakula Adventure (64)	
Champions of Kryn (64, Amiga, PC)	
Szünykereső (64)	
Elsősegély (64, Amiga, PC)	26
Programozástechnika (64)	27
Plus/4 sarok	28
Mindenféle	
Into the Eagle's Nest	
Laser Squad	
Hirdetések	31
CoVboy Posta	34

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 dohoz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hoz-
záink leközzölhető anyugot (leírást, térképet, tippeket stb.)
küldenek be.

1-1 dohoz mágneslemezt nyertek:

Bors Gábor, Siófok

Bózsó Botond, Budapest, XIV.

Gazda Zoltán, Kaposvár

Gregorik András, Budapest VII.

Kalmár Zoltán, Hetényegyháza

Nyereményüket postal úton juttatjuk el.

Magyar Zoltán, Ózd

Mányoki László, Kaposvár

Menyhért Barna, Miskolc

Polgar Péter, Monor

Rácz István, Veszprém

A CoV 27-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

ZOMBI (C64), THE SPY WHO LOVED ME (C64)

A nyertosek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 26-ban megjelent rejtvényre végre-
valahára mintegy ezer helyes megfej-
tés érkezett. Igéretünkhöz híven kisorsolásra került 1 db. WALKMAN, valamint
az előző két nyereményalap (2 x 5 dohoz lemez) is, azaz összesen 15 dohoz
lemez

A WALKMAN-I nyerte: Horváth Szabolcs, Óroglak; Gratulálunk a nyereményé-
hez!

Továbbá 1-1 dohoz mágneslemezt nyertek:

Baranyi Tibor, Szentes

Domokos Marton, Budapest XIV.

Füddő Tamás, Celldömök

Górász Dávid, Budapest VII.

Jung György, Debrecen

Kosztolányi Szabolcs, Szeged

Lénárt Barnabás, Budapest XIII.

Miskai Zoltán, Kalocsa

Nyereményüket postal úton juttatjuk el!

Páricsi Szabolcs, Nagycserkesz

Soós Ernő, Esztergom

Szabó Imre, Tárnok

Szabó Zsolt, Budapest XIV.

Szeleczky Gábor, Budapest XIX.

Vida Szabolcs, Veszprém

Az 1992. augusztus 31-ig CoV Évkönyv'92-re előfizetők között szeptember
18-án megtartott sorsoláson 1 db. kétkazettás, hordozható, rádiós mag-
netofoni nyert:

Szeleczky Gábor, Budaörs, Patkó u. 5. X/9. 2040

Gratulálunk! A nyeremény eljuttatásáról már intézkedtünk!

Épp ez jutott eszünkbe...

Nyárból a tétbe! Ez volt a szlogen nálunk a HQ-n is szeptember elején. Ilyet még nem látott a világ. Az egyik héten még sült halat lehetett lenni a Balatonból, a következő héten meg olyan hideg lett, hogy a lacskók eltértek a kanyarban. Ez az időjárás-változás egy kicsit minket is helyrebillent, mi mást lehet csinálni ebben a barátságtalan időben, mint egy új CoV-ot, meg ugye a '92-es Evkönyvet. Az elmúlt alkalommal már írszítgattunk benneteket, hogy a beérkezett levelezőlapokon kitöltött statisztikát figyelve kívánnuk venni a továbbiakban, nem tudjuk, hogy ez a CoV 28 tartalmában érződik-e, mindenesetre mi próbálkozunk.

A statisztika eredménye

A CoV 28. lapzártáig még kaptunk egy adag levélapot, és föl is dolgoztuk azokat. Most köztelesszük az eredményt, miért is tölköntek át, hisz ez a TI véleményeket tükrözi.

Összesen beérkezett: 3858 levél, ami kb. harmada az eladott példányszámnak, tehát az egyenes statisztikai eloszlást feltételezve egy mindenki által reális igényt kell tükröznie

Megosztás a géptípusok szerint:

C64: 2340 db (60,7 %)
Amiga: 450 db (11,6 %)
PC: 666 db (17,3 %)
Plus/4: 234 db (6,1 %)
Egyéb: 72 db (1,8 %)
Nincs számítógép: 96 db (2,5 %)

Néhányan (elenyésző mértékben) két gépet is bejelöltek (pl. C64, PC), őket az egyéb kérdésekre adott választok alapján súlyozva soroltuk be, vagyis mindenki csak egy géptípusnak megfelelően került besorolásra

Az egyes kérdésekre adott válaszokat géptípusonként bontásban, százalékban halásztuk meg, azaz az adott géptípussal rendelkezők hány százaléka szavazott egy adott kérdésben

C64-esek:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?
Igen — 87 %
Nem — 13 %

Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)

C64 játékleírások — 22,3 %; Elsősegély — 14,3 %; C64 programozástechnika — 12,8 %; CoVboy Posta — 12,3 %; Adventour — 10,2 %; Stratégiai leírások — 6,1 %; Szimulátor leírások — 4,6 %; News rovat — 4,6 %; C64 felhasználói programleírások — 4,3 %; RPG leírások — 3 %; Hirdetések — 2,8 %; Tárköpek — 2,3 %; Plus/4 sarok — 1 %; Sport játékleírások — 0,7 %; Demo rovat — 0,5 %; Manager programleírások — 0,5 %; PC-s leírások — 0,25 %

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)

CoVboy Posta — 11,2 %; Hirdetések — 10,5 %; C64 programozástechnika — 7,9 %; Plus/4 sarok — 6,4 %; News rovat — 5,1 %; Adventour rovat — 3,8 %; Hosszú leírások — 3,6 %; RPG téma — 1,8 %; Elsősegély — 1,8 %; Amiga/PC leírások — 1,3 %; Játékleírások — 1 %; Stratégiai programleírások — 0,7 %; Sierra stílusú leírások — 0,5 %; Sport programleírások — 0,25 %; Rejtvény — 0,25 %; Egyikét sem — 0,25 %

Amígások:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?
Igen — 83 %
Nem — 17 %

Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)

Elsősegély — 14,6 %; RPG téma — 13,3 %; Amiga játékleírások — 12 %; Stratégiai leírások — 12 %; Szimulátor leírások — 9,3 %; Amiga felhasználói programleírások — 8 %; CoVboy Posta — 8 %; Kalandjátékok leírásai — 6,8 %; Amiga programozástechnika — 6,6 %; News rovat — 5,3 %; Demo rovat — 4 %; Térköpek — 1,3 %; Sport programleírások — 1,3 %; Hirdetések —

1,3 %; Amiga hardware téma — 1,3 %.

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)

C64 programozástechnika — 14,6 %; CoVboy Posta — 13,3 %; RPG téma — 12 %; Plus/4 sarok — 8 %; Hirdetések — 5,3 %; Hosszú leírások — 4 %; News rovat — 2,6 %; Stratégiai programleírások — 1,3 %

PC-sek:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?
Igen — 80 %
Nem — 20 %

Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)

PC-s játékleírások — 25,2 %; Stratégiai leírások — 13,5 %; CoVboy Posta — 11,7 %; Elsősegély — 9 %; Kalandjátékok leírásai — 8 %; Szimulátor leírások — 7,2 %; News rovat — 7,2 %; PC felhasználói programleírások — 5,4 %; RPG téma — 5,4 %; PC programozástechnika — 5,4 %; Sierra stílusú játékok — 1,8 %; Fantasy téma — 0,9 %; PC elsősegély — 0,9 %

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)

Plus/4 sarok — 17,1 %; C64 programozástechnika — 15,3 %; CoVboy Posta — 9,9 %; Kalandjátékok leírásai — 6,3 %; RPG leírások — 4,5 %; Hirdetések — 4,5 %; News rovat — 2,7 %; Sportjátékok leírásai — 1,8 %; Manager programleírások — 1,8 %; Hosszú leírások — 1,8 %; Stratégiai programleírások — 0,9 %; Adventour rovat — 0,9 %; C64 elsősegély — 0,9 %

Plus/4-esek:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?
Igen — 96 %
Nem — 4 %

Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)

Plus/4 sarok — 71,8 %; Plus/4 programozástechnika — 20,5 %; CoVboy Posta — 5,1 %; Plus/4 felhasználói programleírások — 5,1 %; Elsősegély — 5,1 %; Plus/4 hardware téma — 2,5 %; Plus/4 news rovat — 2,5 %

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)

C64 programozástechnika — 10,2 %; C64 játékleírások — 7,6 %; CoVboy Posta — 5,1 %; News rovat — 5,1 %; Hirdetések — 2,5 %; Kalandjátékok leírásai — 2,5 %

Az egyéb géptípussal, valamint géppel egyáltalán nem rendelkezők többsége nem toglalt állást a fenti kérdésekre, így az ő véleményeikről nem készítettünk statisztikát

A kiértékelés:

Olvasóink minimális százaléka nincs megelégedve a CoV címlapjával, és valószínűleg másodikolrásban gratulások, főlők ezúton kérünk elnézést, hogy csak ennyit írtik fölünk. A számítógépes grafika borítón való elhelyezése egyébként osztatlan sikerrel aratott. Általános vélemény, hogy már csak egy jó LOGO-t kellene a borító tetejére tenni, és akkor pontot lehetne tenni a borító végére.

A C64-esek leginkább C64-es játékleírásokat látnának szívesen, valamint az elsősegély rovatot. A C64 programozástechnikánál már megosztottak a vélemények, ugyanis a C64-es olvasók mintegy 13 %-a kéri, kb. 8 %-a pedig nem. Ha a szavazásnál azt feltételezzük, hogy a többiek tartózkodtak, akkor úgy illik, hogy megtartsuk ezt a rovatot. A CoVboy posta ugyancsak is megosztanak a vélemények, kb. hasonló arányban kéri a növelni, illetve csökkenteni a postát. Ez egyébként a többi géptípussal is hasonlóan alakult, így úgy döntöttünk, CoVboy maximum 3 oldalon ionthetja a levegőt, ha esetleg tartódás lenne, úgy lopunk tőle egy oldalt. A kaland, stratégiai és szimulátor programok leírásait lényegesen többen kártek, mint ahányan nem, így lapunk játékleírásainak megosztása is annak

megfelelő lesz — megjegyezzük, hogy a játékok leírását senki nem kerte, az mar ad a Tókos Mátosban, ha jut neki hely. Egy néhányan kértek felhasználói leírásokat, de most rovatot is, kiváló alkalom, hogy egy kis reklámt csapjunk a meghálperszupersib ponyvaregénynek, a CoV Evkönyv'92-nek. Ebben lesz bőven C64-es felhasználói leírás, és demo rovat is. Az újság oldalszáma viszont véges, demo rovatot nem kívánunk indítani. Nagyon sokan csökkentenék a hirdetések terjedelmét, csatlakozunk ez előttünk szólóhoz, mármint a CoV 27-hez, erről a véleményünk azóta nem változott

Az Amígások több elsősegélyt látnának szívesen, megjegyezzük, hogy az elsősegély összeállításában is figyelembe kívánnuk venni a géptípusok százalékos eloszlását. Itt is az domborodott ki, hogy nagyobb százalékban inkább RPG, stratégiai, szimulátor stb. játékleírásokat látnának szívesen, kevesebben kértek az Amiga felhasználói programokat, demo rovatot stb. Nekik ugyancsak a CoV Evkönyv'92-t tudjuk ajánlani, az Amígások nagyon haragudhatnak CoVboy-ra, mert többen vannak, akik szeretnék őt kibővíteni a CoV-ból, mint amennyien mellette vannak

A PC-sek természetesen elsősorban PC-s játékleírásokat olvasnának, úgy ahogy a Plus/4-esek Plus/4-es leírásokat, ez így van rendjén, teljesen természetes, hogy mindenki elsősorban a saját gépe pártján áll. A divatos játéktípus a Sierra és az egyéb kalandjátékok, nekik a CoV mellett tudjuk ajánlani a PC-s játékok c. könyvet is, naútunk meg mindig megrendelhető!

Teljesen egyetelmű, hogy a C64-esek, Amígások, PC-sek a Plus/4 sarok terjedelmét csökkentenék, a Plus/4-esek, Amígások, PC-sek a C64 programozástechnikát teljesen el, a C64-eseknek nem tetszik, hogy egyre több az Amiga/PC-s játékleírás, ez így van rendjén, viszont amíg a CoV mind a négy géptípussal foglalkozik, ezen a problémán nem nagyon tudunk segíteni. Az mindenesetre örökes volt, hogy sok Plus/4-es csökkentene a C64-es leírások terjedelmét, ugyanakkor manapság a legtöbb Plus/4-es játékok C64 átlát. Másik oldalról a C64-esek is csökkentenék a Plus/4 sarok terjedelmét, amikor az ott közt infók nagy része nekik is hasznos, főként a kezdőknek. Ki tud rajtuk etigazodni?

Milyen leírást látnának szívesen?

Azt már a múltkor tisztáztuk, hogy mindenki kérte volna a leírásokat egyezően lehetetlen. Azt viszont óhatuljuk, hogy a legtöbbben mely leírások kértek, a C64-esek a legnagyobb számban a *Soul Crystal*, *Lords*, *Battletech*, *Battle Command* és az *Elvira I* c. játékok leírását kértek. Az első kettő itt látható pár oldallal arább, a másik három meg a CoV Evkönyv'92-ben. Az Amígások az *Elvira II-t*, *Police Quest III-t*, *Pools of Darkness-t* és az *M4 Sherman-t* látnak szívesen a CoV-ban. A *PO.III.* a PC-s játékok c. könyvben van, az *M4 Sherman-t* legközelebb, a CoV 29-30-ban közöljük, a többi pedig a CoV Evkönyv'92-ben lesz. A PC-sek legnagyobb számban a *Civilization*, a *Larry V*, a *Police Quest III*, és a *Space Quest IV* leírását kértek. Mind benne van a PC-s játékok c. könyvben. A Plus/4-sok, ki tudja miért a *Spiderman-t* kértek a legtöbb, biztos sűrűn vesznek CoV-ot...

Mikor lesz már CoV Evkönyv'92?

Ezt a kérdést csak azért tettük fel, hogy megspóroljuk helyeteket, hiszen már elindult a fenti kérdést feltevő, haragos levéladat. Ha jól emlékszünk, a tájékoztatóban egyértelműen leírtuk, hogy októberi-novemberi tájékan. Ez egyébként inkább november lesz, mint októberi!

Ja, majdnem elfelejtettük! A következő két CoV összevontan jelenik meg december második hetében!

A CoV '93 évi előfizetése

Előjáróban szeretnénk megköszönni mindazoknak a bizalmát, akik az 1992. évre előfizettek lapunkat. Reméljük,ők továbbra is előfizetőink maradnak. Az év eleji bizonytalanságot követően áprilistól szilárdabb talajra helyeztük a CoV megjelenését, ezt bizonyítja, hogy az év közepétől már elenyésző volt az ezzel kapcsolatos reklamációk száma. Az előfizetőink között is csak néhányan voltak, akik év közben egy-két számot nem kaptak meg, erről viszont már nem mi tehetünk, több ezres nagyságrendű tételnél sajnos a Posta berkein belül is előtöröl némi hibaszázalék. Természetesen a problémás eseteket azonnal orvosoljuk, így senki sem maradt előfizetett CoV nélkül!

Másodsorban szeretnénk elvenni a kedvét mindazoknak, akik halálhírünket kapták, és legkevésbében a pokolba kívánnának bennünket (mert ők is vannak egy páran), továbbra sem ohajtunk kipusztulni, ezt bizonyítja az a tény is, hogy Immár az V. évfolyamra kezdjük el táposni! Ha nagyon égne a ház, talán az a pár sor sem lenne itt a lap tetején.

(IGEN)!! 1993-ban is röntjük a levegőt kőreitekben, s mazochista (gy.k. önkínzásban örömet lelő személy) az, aki eltől a megfélemezettől akarja magát megszabadítani! Elfőztetünk ezzel a számmal együtt meg is kapták a gyönyörű, mosolygó, aranyos rózsaszín csekket a borítékban, mely a bennevezési díj arra a csodálatos eseményre, hogy évente 9 (dupla szám esetén 8) alkalommal postaládád kincsel rejteggessen. Arra, hogy az utcán megvásárolható példányokban ezúttal miért nem helyeztünk el csekket, nagyon egyszerű a válasz. Egyrészt, mert az újságárúsnál állandóan kipotyog, és elfelejti visszatenni, így tavaly is rengetegen reklamáltak, hogy hiába keresitek, nem találjátok. Másrészt ezt a kártyecsekkekhöz küldjünk hogy kitűnő példát lehassad dolgozt egy kicsit feleslegesnek is tartjuk, aki a számítástechnikával foglalkozik, féltételezhető, hogy egy ilyen csekket ki tud tölteni.

- Kérsz a postán egy rózsaszín postautalványt, mely áll ugye 3 részből (bal, középső, jobb);
- A bal felső részre beírod a címed
- A baloldali középre beírod az összeg címzetijét OTP Bp. XI. Irinyi J.u.3ó. 1117 (és nem ott reklamálsz, ha valami gondod van, hanem nálunk! Az OTP csak a pénzünket kezeli)
- A jobb oldali szelvényre ugyancsak az OTP címet írod be;
- A középső szelvényre írod azt a címet, ahova az előfizetett példányokat kéred, nyomtatott betűkkel, és IRÁNYÍTÓ-SZÁMMAL, mert ezekről a szelvényekről kerül számítógépen rögzítésre a néved és címed!
- Ugyancsak a középső szelvény hátoldalára, a megjegyzés rovatba beírod az MNB számot (MNB 218-98426/41853-7), valamint azt, hogy CoV '93-as előfizetés. Ha az MNB számot elfelejtetéd ráírni, úgy esetleg az OTP levelezget veled, hogy kinek küldted a pénzt, mert nem tudja, hogy melyik számlára továbbítsa a pénzt, s ez esetben ne csodálkozz, ha üres marad a postaládád!
- Most már csak az összeg megjelölése van hátra, melyet baloldalon számmal és betűvel, középen és jobb oldalon csak betűvel kell kitölteni:

Az 1993 évi előfizetési díj: 700,- azaz Hétszáz magyar forint, ennyit kell a csekkre írni, ami ugyan ismét visszahökkenhet attól, hogy lábed nyoma sísítergő füstcsik formájában jelenjen meg a lakásod és a posta között, ám gondolj csak a közelvezőkre:

- Eléred már megint sivár lenne, ha nem biztosítanád magadnak azt, hogy a következő CoV-nak boldog tulajdonosa leszel,

- Nem kell állandóan az újságos nyakára járnod, és nem feleget az a veszély sem, hogy a „MEG NINCS”, „MEG NINCS” után „ELFOGYOTT” lesz a válasz;
- Hallottál már róla, hogy tervezik a kétkücsös ÁFA bevezetését? A lapkiadás — éppúgy, mint általában az életmiszerek — egyelőre a 0 %-os kulcsba tartoznak. Na már most, ha a 0 %-ot megszüntelik, és lesz belőle 8 %, vagy ki tudja mennyi, az azt jelenti, hogy példányonként jónéhány Forintot ezentúl állam bácsinak újabb adó címen kell befizetnünk, vagyis kénytelenek vagyunk pár Forinttal feljebb küszöni. A CoV 1993-as végleges árat még mi sem tudjuk, ám az évközi dolgok előfizetőinkre nem vonatkoznak;
- Ismét nagyszabású akciót hirdetünk a csikkel még idén befizetők között;
- A 700,- Ft egyébként sem olyan sok pénz, ha belogondolsz: kb. 10 liter benzin, 40 db. buszjegy, durván 20 liter tej (esetleg 10 üveg jó kis sör — CoVboy), vagy 9 CoV főr ki belőle;

Srrrrccssssrrrr... (Ez itt a cipőd slstergő hangja volt, a posta irányába? — CoVboy)

...Köszl, hogy már vissza is érkeztél, s mivel a pénzt 1992 december 31. előtt feladtad, te is azok sorába tartozol, akik **örült sorsolásokon vesznek részt!**

- Természetesen 20-an most sem menekülnek meg attól, hogy visszavilgyék a pénzüket. Ők lehet, hogy megint furcsán fognak a postásra tekinteni, de aggodalomra semmi ok, ingyen CoV-ok boldog tulajdonosai lesznek egész éven;
- Sokan kifogásolták, hogy csak 1 db. nagy nyeresmény volt az 1992. évi előfizetők között megtartott sorsoláson, így a nyertes esély is minimális volt. Ezért úgy gondoltuk, a totót felszeleteljük, s így nagyobb eséllyel vehet részt bárki az 1993. évi előfizetők között 1993. februárban megtartandó sorsoláson. A sorsoláson való részvétel feltétele: 1992. december 31-ig feladott csekk. Kizárjuk a sorsolásból azokat, akik a csekk középső szelvényének teladó rovatából „lefelejtik” az irányítószámot (3 napom ráment, amíg az összesel kikerestem! – CoVboy)!

A következő nyeremények kerülnek kisorsolásra:

- 1 db. hordozható síeres kétkazettás rádió-magnetofon;
- 1 db. 20 K-s DATA-BANK típusú manager kalkulátor (számológép, mely egyben üzenetek, nevek és telefonszámok tárolására, keresésére is alkalmas, 26 karakteres LCD kijelzővel);
- 3 db. WALKMAN (setálómagzó),
- 5 db. mikrokapcsolós Quickshot joystick;
- 16 doboz FUJI 5 25" HD-s lemez
- 16 db. zsebszámológép;
- 20 előtízetónéknéki visszakuldjúk az előtízetési díjat

Szóval ennyi! Ha még nem mentél volna a postára, akkor még egy dolgot kell a fűtedbe sügnünk: 1993-ban már nem csak a térlásokat beküldők között sorsolunk ki egy-egy CoV megjelenésekor 10 nyenesnek 1-1 doboz mágneslemezt, hanem az előfizetők között is tanunk ilyen sorsolást. Szerencsés esetben akár minden sorsoláson nyerhetsz egy doboz lemezt (persze, csak ha előfizető vagy)! Hé, hova lutsz, várj még egy pillanatra!

Ha valaki úgy érzi, hogy ez a csekk-költési mese kicsit magas, az tőlünk is kérhet csekket, de a feladó és az összeg kitöltése alól ez esetben sem menekülök meg!

A CoV 1993 évi ütemezését a következő számunkban fogjuk ismertetni.

Na most már mehetsz! Mi? Hogy közben bezárt a posta?
Nem baj, holnap sem késő...

Hamarosan megjelenik a CoV Évkönyv'92

Levelezésünk továbbra is állandó témája, mikor jelenik meg idén a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá? Az első kérdésre a válasz: Ugyanúgy, mint tavaly, ősszel (október-november tájékán — bár ez inkább november lesz). A második kérdés egy kicsit hosszabb választ igényel: minden, Természetesen 64-re, Amiga-ra (egyben PC-re) és Plus/4-re is lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról. Lesznek hosszabb lélegzetű leírások (pl. Battletech, Elvira I-II, Pools of Darkness, Ultima Underworld, hogy csak párat említsünk), de lesznek rövidebbek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban, sok-sok térképpel; felhasználói program leírások (pl. Amigára CygnusEd, Scribble szövegszerkesztők; C64-re Rockmonitor); programozástechnika (64-en pl. kalandjátékleírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géltípusra), ami csak belefért. Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról; Plus/4 sarok; **Action Replay** ismertető (64-re és Amigára is), mert már annyian kérték; még ami még menet közben eszünkbe jut, a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk. Természetesen elő lehet rá fizetni csekken az impresszumiban közölt módon, csak ne feledjétek ráírni a csekkre, hogy CoV Évkönyv'92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levélapot is feladni!). Aki nem tudja, hogy kell egy csekket kitölteni, az kérhet lötlőt is, kettőt-hármat is egyszerre. A fogyasztói ára kb. 350,- Ft lesz, ha valaki az utcán kívánja megvenni. Etólfizetőknak kedvezményt adunk: nekik 298,- Ft-ot kell a csekken elküldeni.

NEWS

Kaland/RPG

— 1984!!!, Amiga, PC —

Hónapok hosszú ígéretése után végre megjelent C64-re is az **ELVIRA II - The Jaws of Cerebus**. Itt van tehát végre, emlékeztetünk, olyan sokat vártatok. Amíg a 16 bites verziót az **Accolade** dobta piacra, addig a 64-es változatot a **Flair** követte el. A **Mistress of the Dark**-hoz hasonlóan ebben sem fogunk csalódni. A történet egy amerikai horror show-t dolgoz fel (**Cassandra Peterson**). Az első részhez hasonlóan teljesen ikonvezérelt, s a grafikát C64-en is színvonalasnak sikerült. Olyan sokan kérték, hogy az **Elvira I-II**-ről egyszerre közlünk leírást a **CoV** Évkönyv '92-ben!



— (64), (Amiga), PC —

Isten tudja mióta háborgattok minket leveletekkel, melyben azt kérdezitek: a **Bard's Tale**-nek lesz-e folytatása? Ami kesik, az

már itt is van, a **Bard's Tale IV. — Castle of Deception**. A **Skara Brae** városában indult első rész (**Tales of the Unknown**) — ki hinné — már 1985-ben elkészült C64-en. Azóta eltelt egy kis idő, az **Electronic Arts** akkor még fiatal programozója (**Michael Cranford**) is sokat fejlődött. Két évi programozási munka eredményeként most PC-n készült el először a sorozat 4. része, amely már 3D perspektívában játszódik. A játék teljesen ikonvezérelt. A szerző szerint egyébként a játék térképe akkora, hogy ha minden részletet látható nagyságban elkerünk szemlélgetni, akkor egy kb. 1,5 x 2 méteres papíron lár el. Nem vetítették el az Amiga és C64 verzió elkészítését, de erre még idén aligha számíthatunk!

— Amiga, PC —

Az **SSI**-től már megszokhattuk, hogy minden hónapban megkapunk bennünket valami újdonsággal. Az **AD&D** rajongók ismét gazdagabbak lesznek egy darabbal. Az **Altus** bolygón, egy új világban játszódó **Dark Sun** a **Dark Queen of Krynn** elemeit tartalmazza leginkább. Csak győzzük ezt is végigjatszan!

— Amiga, PC —

Ahik **Trónikus Aragorn**, **Elf** vagy **Hobbit** hiányban szenvednek, azokat az **Interplay** ellátja egy új „Gyűrű-kultúrával”, ugyanis megjelent a trilógia második része: **Lord of the Rings 2 — The Two Towers**. Előzetes már **Folkert** bácsi könyvét!

Imho! végre ismét a bardok meséje! (PC)



Az SSI sötét napja — Dark Sun (PC)



Szimuláció

— 64 —

A **Code Masters** programozói még mindig kitartanak a „jó öreg” mellett. A foci kedvelőinek lehet csomagja a **1st Division Manager**, egy igazi menedzser játék, melyben taktikát választhatunk, csapatot szelölhatatunk stb.

— 64 —

Ugyancsak a **Code Masters** igyekezett a piacra a **SLICKS** című programjával. Szerintünk a **Nigel Mansell GP**, óta az a legveresebb autóverseny szimulátor. Híres nemzetközi pályákon száguldozhatunk, s a játék érdekessége, hogy két játékos móddal

rs ellaták...

— 64 —

Az **Impulze** is szereti a focit, mert a **Match of the Day** című programjukban egy menedzser szemzőgéből láthatjuk a leledalunkat. Naplólaladulnak egy naptár mezőiben jelennek meg. A sok varázslás lehetőség teszi igazán érdekessé a játékot!

— 64, Amiga —

Már olyan régen találkoztunk jégkorival gépünkön, a **Zeppelin** tett róla, hogy az a hrányorzelatunk megszűnjön. Az **International Ice Hockey** különösebben semmilyen érdekességgel nem szolgál, ha csak nem azzal, hogy egy gól-elmozdítást is beépítették.

— 164!, Amiga —

Ha azt mondjuk **Simulmondo**, azt mon-

— Amiga, PC —

Ebben a hónapban úgy látszik nem fogunk unatkozni a szerepjátékok kedvelői. A **Silmarils** megjelentette a rég beharangozott **Ishtar. (Ishtar — Legend of the Fortress)**. Ez egy rendkívül szép grafikával megalkotott kalandjáték, amely **Kendana** fantáziaországában játszódik. A 3D animációk félelmetesek, a szörnyek ábrázolási megoldásai rendkívül jól sikerültek.

— Amiga, PC —

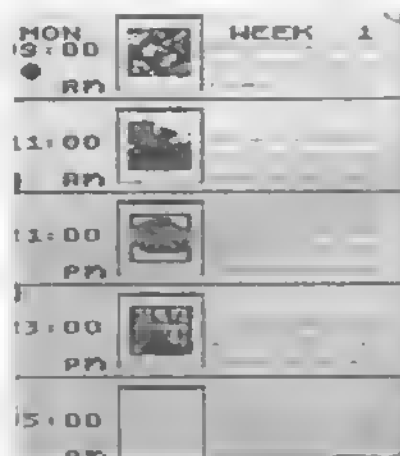
Széggyen volna, ha a **Siorra** neve egy-egy **Adventure** blokkból kimaradna! Megjelent a **Laura Bow 2 — The Dagger of Amon Ra**. **Roberta Williams** gangster történetének második részéről mit is lehetne írni? Olyan sokat, hogy hamarosan rátek zudítjuk a teljes leírást is!

— PC —

Hát ez coool!!! Ismét **Pirates!**, csak most az úrben. Ki követte volna el ezt, mint az **SSI**? A **Spelljammer** nevet viselő új szerepjátékukban megpróbálják ötvözni a középkor, a jövő, valamint a fantasy világ elemeit. Hát ez sikerült is. Katózkodásunk során Elfokkal, törpökkel, gnómokkal gyűlik meg a bajunk, miközben a XVII. század kolonizálójának torzszülömlényeivel kell **Elite** típusú küldetésben részt venni a **Spelljammer** galaxisban. Ezután joggal állíthatjuk, hogy a játék stílusát egyértelműen behatárolni. Ez egy olyan kaland, amelyben szimuláljuk a stratégiát!

— PC —

A kalandok sorának még mindig nincs vége! Az **UBI Soft** egy a szerepjátékok és a stratégia játékok érdekes keverékével ruholt el, nevezetesen a **Spellcraft**-ot, (**Spellcraft — Aspects of Valor**) **Robert** nagy utazó, és idejének nagy részét az emberiség őselnek kutatására fordítja. A **Stonehenge**-l kőkeresztnél azonban érdekes dolog történik vele. Kiderül, hogy az ott egy dimenziókapu, és **Robert** átkerül a Földről, **Valoria** világába, ahol izgalmas kalandok várnak rá.



Kivel is játszottunk ma? — Match of the Day (C64)



Marathonba kéne menni... — Int.Sports Challenge (Amiga)

— 64, Amiga, PC —

Allg. hogy vége lett a barcelonai nyári olimpia játékoknak, az Empire már nyomul is ez International Sports Challenge szimulációjával. A 3D vektorgrafikai megoldások élvezetessé teszik a játékot. Hat sportág között választhatunk (műugrás, úszás, lousgratás, kerekpárversony, lövészet és végül a maraton). Ez utóbbi veteményen csak az előző öt teljesítése után vehetünk részt. A sportjátékok kedvelői hosszú percekre ismét a képernyőre tapadhatnak.

— Amiga —

Ugyancsak a focit kedvelőinek lehet csémege a Rago Software által kiadott Striker. A 3D pályakép álethű animációt tár elénk. A legforróbb pillanatokat visszajátzhatjuk, taktikát változtathatunk játék közben stb. Egyszóval izgalmas meccsetek élhetünk át segítségével.

— Amiga —

Ezekután már talán unalmasnak tűnhet az a bejelentés, hogy végre megjelent a Kriszalis új focit szimulációja: a Graham

Taylor's Soccer Challenge. Az angol ligaküzdőlemben vihetjük véghez mindazt, amit a már megjelent Bundesliga Manager Professional című programban megtehetünk. A megrogzóiteknek ajánljuk.

— Amiga, PC —

A Wing Commander PC-n aratott sikorei buzdíthatták lel az Origin programozóit, hogy kiadják ezt a színvonalas akció-szimulátor keveréket Amigán is — igaz egyelőre csak az első részt. Őszintén szólva az a bonyomásunk, winchester nem hátrány!

Stratégia

— 64, Amiga —

Mit kezd a báter halandó egy Cybertank vezetőülésében? Hat persze, hogy elindul feltedező útjára. Join is így ten, ám különös módon váratlan akadályokba ütközött. A Cintronics új stratégiája: az Omega lehetőséget biztosít a számunkra különböző támadási módok szimulálására, a legyverzet, az elektronikus rendszer stb. szabad definiálása befolyásolhatja egy-egy támadás sikerét.

— Amiga, PC —

Akik tiszta szívéből imadják a Civilization-nel egyenrangú stratégiai játékokat,

azoknak ajánljuk az Impressions most megjelenő Caesar-ját, amely röpte 2000 évvel repít minket vissza a római birodalomba, hogy Caesar-t megtestesítve hódítsunk újabb területeket, azokon hezzunk létre településeket, s településeink lejtességl szintjét folyamatosan emeljük (templomok, csatornák, utcák stb.): így talán elérhetjük, hogy a lakosság ellanunk forduljon, tehát a hatalmunk egyre nagyobb lesz.

— Amiga, PC —

Régóta ígértették a Warriors of Releyné című stratégia megjelenését, ám az Impressions azt csak most nem olyan régen dobta a piacra. Egy fantasztikus világban kell felvonnunk a harcot a Dhoruk hordát ellen. A játék érdekessége, hogy for-

galomba kerül a karakterszarkasztó kit is, mellyel mi definiálhatunk új karaktereket a játékhöz.

— PC —

Az Artech csapat megalkotta a háború színházát A Theatre of War-ban három háború típusban kell stratégiát kialakítanunk. A Medieval-ban gyatagosok, lészek és kalaputosok ellen kell küzdenünk. A Great War-ban már ágyúk és tankok is részt vesznek a csatában, míg a Contemporary-ben repülő és rakéták is rentani fogják esélyeinket. A játék egyelőre csak PC-n jelent meg, és kizárólag Super-VGA-s kártyával élvezhetjük. Ez azt is jelenti, hogy a szerzők terekedtek a tonyúgöző grafikai megjelenítésre.

No megállj Caesar, elloptad a Civilization-omat! (PC)

Függőnyt fel! — Theatre of War (PC)



Arcade

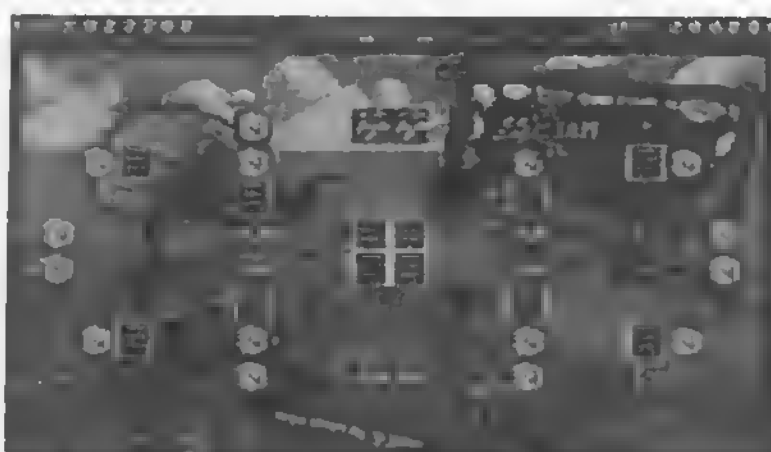
— 64 —

Az Arcade Masters hatalmas baromsággal lepte meg a negyérdamút! A Cool Croc Twins-ban a két krokodil testvér: Punk és Funk kalandját éljük át Isten tudja hány

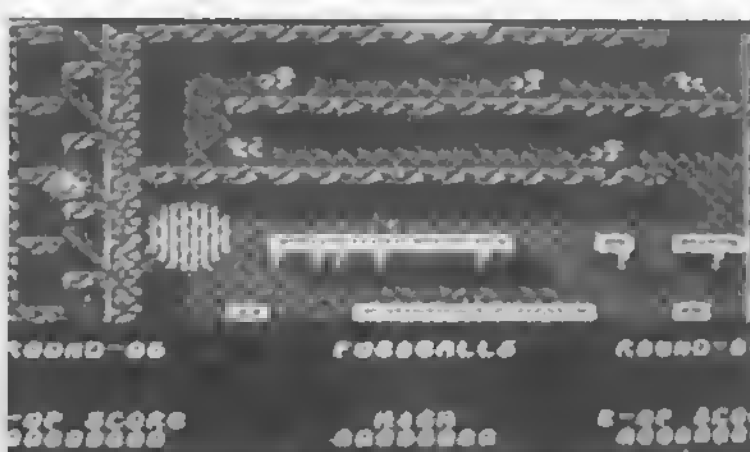
szinten kell elvergődnünk szörlelműnkhez, Daisy-hez. Pályánként kell teljesítenünk a leledotot, vagyis hogy a kereten belül elhelyezkedő lámpákat meggyújtuk, amit úgy érhetünk el, ha háromszori megérintjük őket. Természetesen ellenfeleink ebben megpróbálnak megakadályozni. Élvezetes játék, humores megoldásokkal.

— 164, Amiga —

A Last Ninja III. óta a System 3 sem sokat hallottott magáról. Most megjelent játékuk a Fuzzball egy akció-kaland keverék. Egy kastélyban kell kóricálnunk 50 szinten. A játékban némileg felelevenednek a Minic Miner elemek is. Mint Amiga átirat nem is sikerült olyan rosszul!



Kroki gondok — Cool Croc Twins (C64)



Ennek a focinhoz semmi köze! — Fuzzball (C64)

64

Hajdanán 5-6 évvel ezelőtt még érdekesség számba ment egy jó kis hamburger összerakó játékkal krumkolni C64-on (pl. Mr. Wimpey, Hamburger stb.). Nam is én-jük, mi az új a Supersoft által forgalmazott Burger Chasa-ban? A jól ismert hamburger-összerakó játék re-designolt változata. Feladatunk az egyes szinteken kavarva lepattyanítani a hamburgeri egyes alkotórészt, a zsemlefeleket stb. Szép grafika, gyorsabb animáció, kolbászoló kolbászok, pötlészakadó tojások. Ennyi. Hátát jobb, ha inkább megtartjuk magunknak a véleményünket.

(64), Amiga

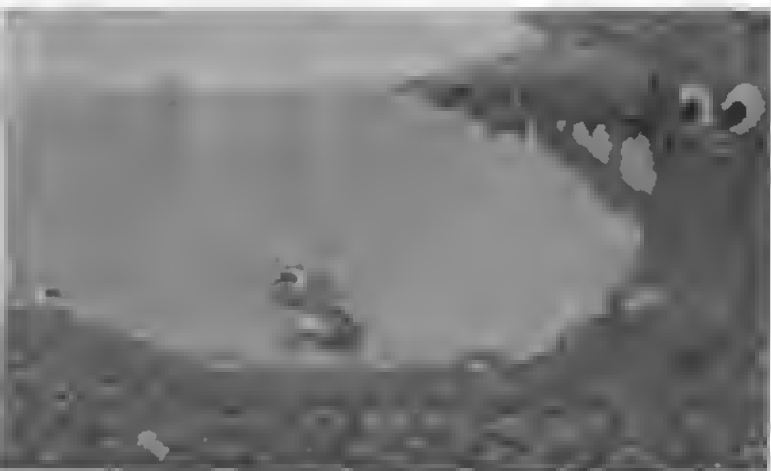
A Taam 17 programozói csoport is ott hagyta már névjegyet monitorjainkon. Elég, ha csak az Alien Breed-et, vagy a Project X-et emlíjük. Most nagyszabású baromsággal lörekednek az akciójátékok között a TOP 10-es listára. A Superfrog egy humoros békakaland. Ugró tőhősünkkel kell bejárni a tengernyi pályát. A kis békaherceget meg kell törni Margarett, a boszorkány hatalmát. Ebben persze nem lesz könnyű dolga, ill. dolgunk. A grafikai kivitelezés jól sikerült, ez egyébként is elengedhetetlen követelmény egy CARTOON képregény-, film- vagy videojáték feldolgozás esetén!

Amiga, PC

A Ready Soft a Space Ace és Space Ace 2 sikereit úgy könyvelte el, hogy nem nagyon fogják visszautasítani a vásárlók a Guy Spy — and the Crystals of Armageddon című alkotásukat sem. Ebben a sztoriban egy nagyhírű kém személyében kell elkapnunk a hírhedt gangstert, Baron Von Max-et. A dolog nem lesz könnyű, mert a vasútállomástól, a függővasúton keresztül, a hegyoldalán át, Egyiptemtől, Kenyán keresztül egészen Porugra kell üldöznünk őt, míg végül sikerül utolérni és legyőzni. A szép grafika mellett újdonság, még CoVboynak is tetszett!

Barátunk lement békába — Superfrog (Amiga)

Látványos lesiklás — Guy Spy (PC)



Logikai, egyéb

64

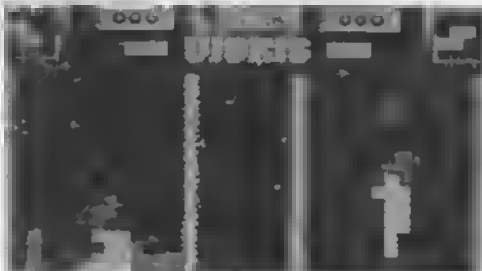
Vajon tudja-e valaki, hogy a Breakout stílusú játékok már 1976-ban megjelentek video-játékokon. A Binary Design tett róla, hogy a sor ne záruljon le. Leginkább az Arkadoid 2-re hasonlít a Hallax, mely még szemetesebb pályákkal és meglepetéseket tartogat.

64

PC-n még ma is kúrúzsus-számba megy a Xonix. Most C64-en egy újabb Xonix klón élveztetünk. A Qix-et is a Binary Zone követte el, a természetesen mi is lehetne a játék célja, mint minél nagyobb terület számlálását el foglalnunk...

64

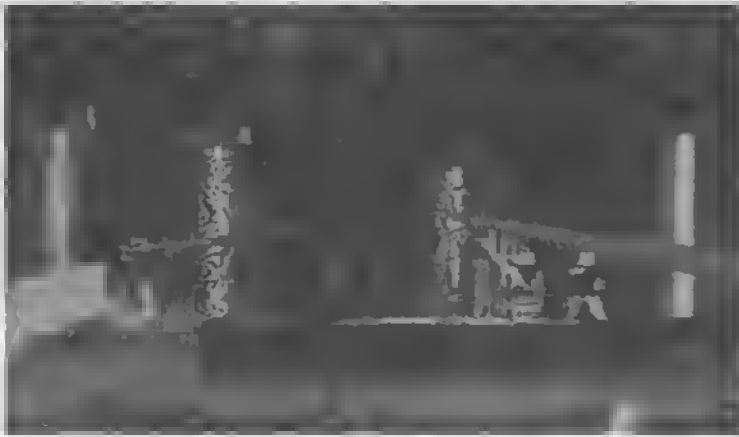
Nicsak! Itt egy újabb Tetris klón! A Binary Zone most dobta a szelők szárnyára a Viorle-t. Ennek a Tetrisnek az az érdekessége, hogy két játékos opcióval is ellátta, és természetesen van kazettára is!



(64), Amiga, PC

Az Ocean neve is fémjelzett már a szakmában. A Push Over című logikai játékkal most megint nagyot alkotott. Ez a dominójáték egy nagyon érdekes megvalósítása. Colori Curly egy komikus figura, aki elvesztette burgonyaszirmait, ám G.I. Ant hangyabarátunk segít neki visszaszerzeni. Ehhez azonban sok-sok szinten kell átvégődnie magát, miközben logikai feladatok lömkelege vár rá. A kijáratok csak úgy nyílnak, ha az előzetesen összerendezett dominókat úgy döntjük, hogy a „kulcs”-dominó — melyet nem mozdíthatunk — a végén dől el. Egy pálya teljesítéséért token jár. A játék időre megy, de ha lejár, egy lokost leáldozhatunk a továbbjutáshoz. Otletes játék, reméljük, a 64-es változat is mielőbb megjelen.

A N O T H E R W o r l d



A játék kerettörténetét az introból tudhatjuk meg. Röviden: Vörös haju főhősünk, egy kutató professzor, az egyik éjszaka titkos kísérlete közben műszaki hibák miatt egy másik világba teleportálódik.

Itt lépünk mi be a játékba. Az irányítást nem irom le, aki fél perc alatt nem tapasztalja ki, az meg is érdemli (Nézzetek oda! Nem lehet mindenki olyan ómen, mint Tai – CoVboy). A game egy időben kezdődik, ide teleportálódunk. Miközben irásztelünk maradványai elsüllyednek a tenőkre, gyorsan ússzunk fel, különben szép halálunk lesz. Kedves világba kerültünk, induljunk el rögtön jobbra. A földön araszolható „lényeket” rúgdossuk le, de vigyázzunk, meg ne harapjanak. Eléppen megijesztve a pályát, egyszer csak egy kedves tenovaddal találjuk szemben magunkat. Futás vissza! A szakadéknál ugorjunk a lánta, az elszakad, és mi visszakerülünk a medencéhez. Újból fussunk egyet, és amikor odérunk, ahol a fenevaddal találkoztunk, barátokra lelhetünk, akik letövik a fenevadat, örömmük azonban nem sokáig tart, mi sem ússzuk meg egy kőbitőlőzer nélkül.

Kisebb töltőgetés után egy kiteremben találjuk magunkat, mellettünk egy becsületes tekintetű idegen üldögél. Kezdjük el lengeni a kettőccel, mire az leesik az ordibálóról. Vegyük fel a fegyverét, és kezdjük el futni cellatársunk után. Pár órátólóvose után (közben cellatársunk kinyit egy ajtót) a kinyitott ajtón át egy folyosóra érkezőnk (remélem, közben mindenképp rájött, hogy pisztolyunkból lehet pajzslőzer, és lézerbombát is kilőni.) A lifttel menjünk először fel, itt megcsodálhatjuk a város panorámáját. Vissza a liftbe, le a földszintre, itt löjük szét a folyosó végén lévő kapcsolót. Gyerünk fel egyet a lifttel, itt egy őrt láthatunk alattunk (akár egyébként lövő tettünk a kapcsolószekrény szétlővéséért, nem nyílik az ajtaja). Az előttünk lévő falat szétlőve gyorsan menjünk el az őrtől.

Az utána következő pályarészre fussunk, itt várjuk meg a társunkat. Miután megjött, menjünk le és ne ijedjünk meg attól, hogy a közben megjelenő őrt ki akar nyírni minket, hanem a társunk által talált nyílásba másszunk bele. A csatornákon végigárasztva, egy újabb folyosóra érkezőnk. Töltsük fel a fegyverünket, a fegy-

vertőtőbe beálva. A három falat löjük ki és tovább Vegre szabadban vagyunk, rögtön le is lehetünk egy őrt (közben láthatjuk, hogy társunk enyhén tövészáporközben menekül). A leszakadt hídnál ne féltovázzunk, ugorjunk le.

Egy sziklaperemre értünk, löjük bele egy nagyot a falba. Nini, egy barlangnyílás. Bemenvő, egy barlangrendszetbe jutunk.

Essünk le a lyukba, majd a következőbe. Induljunk el jobbra a lezúduló kőveket kerülgetve. Ha sikerült mér csak pár hüsvő növényt kell kerülgetnünk, átugrani egy gödrot, egy újabb növényt. Ezután rövid jobbra-lutas után egy falhoz érkezőnk löjük szét. Most pedig vissza mindenben át, viszont a kőveknél felfelé. Egy kiálló sziklapárkányra kerülünk. Várjuk meg, hogy az egy pályával előrébb lévő denovér felebredjen, és elkezdjen rápkodni. Amikor bekapta a hüsvő növény (amelyik a plafonon lóg a cseppkövet között) kezdjük el átugrálni cseppkőre. Vigyázzunk, hogy mindig a cseppkő tetőjéről ugorjunk, mert esetleg nem bírjuk elkapni a következőt, és leesünk. Az utolsó cseppkőről ismerős helyre jutunk, itt már jártunk. Ne ijedjünk meg, hogy nem bírnak visszamenni, hanem essünk le a bal oldalon, és robbantsuk szét a szikla alját. Most már csak fel kell jutnunk. Egy nehéz rész következik.

Induljunk el jobbra, a vermetek átugrálva. Amikor odaérünk, ahol a vízleneket látjuk, álljunk le a pályát bal szélére, és robbantsuk szét az oszlopot. Baj van, a víz elkezd beömleni a folyosóba. Futás! Ha jól ugráltunk és eléggé gyorsak voltunk, pont kilökött minket a víz, és megmenekültünk. Na, miután kiűztük megunkat, irány jobbra. A fal szétrobbantása után jutunk pár pályát, és átutunk egy vízes kiszáradt medrén. Ezt csapoltuk meg az alóbb. A vízesés után lövővünk egy őrt, mehetünk tovább. Pár folyosó múlva a pálya szétén egy őrt ki minket. Amikor felemel, kezdjük el mozgatni a robotterményt, erre főhősünk megrúgja a nemesebb szörvét és leejt minket. Fussaunk a pisztolyunkért és egy elegáns gurulás után löjük le. Tovább jobbra. Itt csak két őrt kell majd elintéznünk.

Ha kész (pár órá) futás vissza, a löpcsőn föl. Amint fölértünk az új pályára, rögtön tűzölünk, (báke poratra – az őrnék) láthatjuk, amint a másik elfut. Menjünk utána. Most egy kis csoport fogunk alkotmáznai. Aljunkt meg, és húzzunk fel egy pajzsot az ajtó elé. Most közelítsünk úgy az ajtóhoz, hogy kinyíljon. Az őrt elkezd lövöldözni, ezért kellett a pajzs. Amint megjelennek az energiagolyók, menjünk hátra, addig, hogy az ajtó bezáródjon. Az őrt szétcincálják a

visszapattanó energiagolyók, szabad az út. Az ajtó berobbantjuk, jobbra tovább. Töltsük fel a fegyvert, majd a következő pályán löjük le a lámpát. Ehhez feltétlenül kell a szörvencse, valamennyit várni kell, hogy pont az őrt fejére essen, aki éppen ezen a pályán áll. Most fussunk beira egészen addig a pályáig, ahol azt látjuk, hogy felöltözt egy foglyot az előttünk lévő folyosóra (ő a régi barátunk). Most segítünk neki megmenekülni. Menjünk vissza oda, ahol az előző őrt löttük le. Itt egy csillár lóg le, ezt lelőve megmentettük a foglyot.

Most menjünk egyfolytában jobbra, amíg egy medencehez nem érünk. Most uszkalunk egyet. Induljunk le balra, a második lyuknál fel. Egy kis levegő, ah! Tovább le, le és jobbra, egy vezetékhez érkezőnk. Durr bele, majd vissza a felszínre. Ússzunk a jobbpartra, ki a vízből és a következő pályán megtaláljuk a lámpával tejbővett őrt hulláját (ha jól céloztunk). Továbbmenve egy újabb lyukhoz érkezőnk. Keszülünk fel, egy vesszőfutásra, most nagyon gyorsnak kell lennünk. Essünk le, robbantsuk ki az ajtót, futás jobbra, addig tussunk, amíg a folyosó végére nem érünk. Itt kezdjük el tűzparajozni az őrökkel, tartunk addig az állásunkat, amíg meg nem jelenik barátunk segítő keze a plafonról és ha odajutunk, felhúzz. Fent barátunk zsákmányol egy úrhajót, és indulhatunk.

Baj van, az arénába jutottunk, elkezdeneke ránk loveldőzni. Kezdjük el össze-vissza nyomkodni a gombokat, addig, amíg meg nem találjuk a kikapott gombját.

Hát igen, jellemző, hogy pont a lurdóba futunk kikapottáink. Nyomás jobbra! A következő pályán szedjük le azt a pár őrt, amely szembejön, és tovább. Nini, itt a barátunk, jön is velünk, de ajs! mi ez a móka? lezuhanunk! Nincs semmi baj, barátunk megment. Hoppa, mit csinál ez, baj van, ez egy őrt. Kezdjük el másszni a falhoz, amin két kar van, miközben megjelent az igazi társunk, és elkezdte pufolni az őrt. Rövid bonyó után az őrt elvett a haviert, de semmi baj, anint közelodik, húzzuk meg a kart, és az őrt el is telejthetjük. Ne kesztelkedjünk, gyorsan másszunk visszafelé, a tozerektől ne ijedjünk meg. Ha elég gyorsak voltunk, egy teleport kiszippant minket a tetőre.

Érdeklődő sarkány tekint le ránk, kezdjük el másszni fel, de főhősünk vár, annyira fáradt, hogy félúton elalul. Ekkor megjelenik igazi barátunk, és a kezébe vesz. Milyen kedves. Felülünk a sarkányra, és olindultunk. The end.

A játék szuper, szép grafika és jó effektek. Aki akar egy jót játszani, és olyan játékokat, amit lehet mutogatni barátoknak, ismerősöknek is, mindenképpen szerezz meg. Jó szórakozást (és jó idegeket)!

• Labancz József, Vác

(CoVboy: Természetesen ez is ezek közé a játékok közé tartozik, amit olyan sokan kértek. Ezúton köszönjük Labancz Józsefnek, hogy elküldte a megoldást, s így közzétehetjük azt!)

LORDS



a *Populous*-ra, egy kicsit, szóval egy Amigához, vagy egy PC-hez szokott jámbor ember ne várja azt a látványt tőle, amihez hozzászokott, ám a jó öreg C64-es képességeihez, és az utóbbi idők programinségéhez képest csak dicsérni tudjuk (Na most aztán meg-erőltetitek magatokat! — CoVboy)

A játékban istent játszunk *Lucifer*rel szemben. Mindkettőnknek van 1-1 szolgánk, akik településeket (házakat, várakat...) építenek stb. Célunk *Lucifer* összes letesítményének, végül szolgálójának a megsemmisítése

Ha beszereztük a játékokat, célszerű mindekelőtt betölteni. Az intro megtekintését követően arról kaphatunk tájékoztatást, hogy már a *Lords II.* is készül, micsoda kaprázatos programbőség... Az intro után választhatunk, hogy melyik éghajlati övben kívánunk Isten szerepében letelegezni! (Úgy imádom, amikor velem foglalkoznak! — CoVboy).

1. Mérsékelt égöv
2. Sivatagi égöv

Sok különbséget nem logunk látni a két típus között, talán az utóbbiban kevesebb hegyet és lál bonthatunk le, no meg a grafikában is van némi eltérés.

A kiválasztás a joy mozgatásával történhet, 'RETURN' segítségével indul is a játék!

Ezt követően a program érdeklődik, hogy nincs-e véletlenül egy egerünk (MOUSE), ennek hiányában természetesen joystick-kel is keverhetünk a játékban

Már csak egy 'SPACE'-t kell nyomnunk, hogy végre elmehessünk kávéfőzni, mert a programozók kevés figyelmet fordítottak egy jó kis gyorsított beépítésére...

...a kávé elfogyasztása után visszaülhetünk gépünk lársaságába, talán végzett is a lőtöge-téssel.

Most meg logja tölünk kérdeznél a program, hogy milyen néven szólíthat bennünket, ezt egy maximum 8 karakteres nővvel definiálhatjuk. Most már tényleg indulhat a játék.

A bal felső sarokban log megjelenni a gép által összeállított világ térképe. Középen alul he-

lyezkedik el a játéklér. Gyengébbek kedvéért a képernyő többi része csak díszítő céllal került fel. A *Populous*-ban megszokott 3D perspektíva helyett — elsősorban memóriabeli korlátok miatt — itt csak 2D perspektívát élvezhetünk

A játéklér jobb és bal oldalán ikonokat találunk, mindkét oldalon kilencet. Ezek négyzet alakúak, alapállapotban fekete kerettel jelennek meg. A manna mennyiségét, illetve növekedését úgy jelzi a program, hogy az ikonok kerete lehérré válik. Csak azt az ikont tudjuk használni, amelyen már leher a keret. Az ikonok közül 12 varázslat-ikon, a többi pedig a játék egyéb funkcióihoz tartozik

Az ikonok:

BAL/1. Ikon: Nem kell kijelölni, Ha megjelenik rajja a fehér keret, akkor kezdetünk építeni, vagy bontani Bontani csak



sima terepet vagy hegyet tudunk, vagyis pl ha lával van dol-gunk, akkor azt először is el kell pusztítanunk, majd ezután folytathat-juk bontási dolgaikat. Természe-ten kedvünk szerint bonthatunk/építhetünk településeket is, ha úgy érezzük, hogy feleslegesek/szükség van rájuk. Építeni/bontani csak em-berünk közelében tudunk. Néha — minden ok nélkül — elűnhet az ősz-szes manánk. **A tunkló használata:** tűzgomb + fel és tűzgomb + le;

BAL/2. Ikon: Ezzel az ikonnal mocsár-ba sülyeszthetjük az ellenfél mészáros emberkéjét. Né-hány pont jelképezi, és csak akkor lehet észrevenni, ha tudjuk mit keresünk. Használata nem sokat ér, legalábbis szerintünk.



BAL/3. Ikon: Ennek az ikonnak a hasz-nálatakor a játéklérén egy vé-tetlenszerű helyen RND da-rabszámú árok keletkezik. Ezekbe bele lehet esni! Ha az ellenfél szolgálja éppen nincs a miénk közelében (amikor ki lehet a földet ásni alatta), ez is megieszi. Szintén nem sokra tudtuk használni



BAL/4. Ikon: Ezzel a funkcióval a játé-kór közepére jó kis villámokat szórhatunk. Előnyös varázslat, mert ezzel tudunk pl. fákat kipusztítani. Erre alkalmes a Bal/8. ikon is, ezért megfelelő manne esetén célszerűbb azt használni!



BAL/5. Ikon: Nem sokra mentünk vele.



Néhány hónappal ezelőtt unalmas *Populous*-ozgatás közben hatalmas csatajártással esett be az ajtón 0.75 és elordította magát. „Yeah, ílyet még nem láttatok! Megjelent C64-re a *Populous*! Csak a nevet változtattak meg...” Hogy, mit? Na ne szórakozz! Drive elő, por le takart, floppy behelyez, drive kattog, aztán juhuj!

A játék alapjául valóban a *Populous* szolgált, az természetesen már egy másik kérdés, hogy a *Future Art* programozói még koppintani sem tudnak valami tökéletesen. Nyomokban hasonlít



Igy indul a LORDS... (C64)

BAL/6. Ikon: Csatlakozunk az előtünk szótóhoz.



BAL/7. Ikon: Földrengés. Ez a leg-hasznosabb varázslat. A vá-
rakon kívül mindent elpusztít
az adott területen. A legtöbb
ház elpusztult, és árvíz is le-
het.



BAL/8. Ikon: Ez a varázslat elpusztítja
az összes fát. A fatörnök
azonban megmaradnak,
azokat még külön le kell
bontanunk.



BAL/9. Ikon: Villogó ponttal megmutat-
ja a szolgál helyét. Nem va-
rázslati. Kis időre úgy tűnik,
hogy lefagyott a program, de
rövidesen folytathatjuk a játé-
kot.



JOBB/1. Ikon: Használatok nagy ro-
bajjalat hegy (a képernyőn in-
kább buckára hasonlít) nő ki
a földből, miközben ezek
földönfutóvá válnak. Egyéb
ként ez 1 bomtással elűntethető.
Használata sok mannámba kerül.



JOBB/2. Ikon: Arvz. Használatok 8-
9 játéktérnyit területet eltöröl a
töld színerét egy szókóár. Ez
sem rossz varázslat.



JOBB/3. Ikon: ARMAGEDDON. Beve-
tésekor jelentősen megcsap-
pan az ellenfél házának
mennysége. Felesleges
használnunk. Ha sok a paza-
rolni való mannámba van, inkább pár
földrengést és szókóarat használ-
junk.



JOBB/4. Ikon: Játéktér scrollozása
balra



JOBB/5. Ikon: Játéktér scrollozása
jobbra



JOBB/6. Ikon: Játéktér scrollozása fel-
felé



JOBB/7. Ikon: Játéktér scrollozása le-
felé



JOBB/8. Ikon: Ez az Igazi PAUSE.
ZZZ a POPULOUS módjára.
'SPACE' után tovább idege-
síthetjük Lucifert.



...s jobb esetben itt végződik! (C64)

JOBB/9. Ikon: Használatok a
LORDS menübe jutunk



LORDS menü

Ebből a 'SPACE' segítségével léphe-
tünk ki.

SAVE HIGHSCORES Ha annyi pontot
sikerült szereznünk, hogy felkerül-
tünk a listára, a program kegyesen
kimentti az új HSC-t a lemezre.

FINAL RESULTS: Ez a végső kiértéke-
lés. Csak akkor tudjuk használni, ha
véget ér a játék. Ekkor tudhatjuk
meg, hogy hány kastélyt, várat, há-
zat tudtunk felépíteni, mennyit föld-
rengéssel, esetleg szókóárral sike-
rült Lucifer barátunk idegrendszerét
megtépáznunk, valamint azt, hogy
hány pontot sikerült elérnünk, és
mennyit ideig tartott a játék (óra/
perc).

NEW ENVIRONMENT: Új világot vá-
laszthatunk. Ha enélkül kezdenénk
új játékokat, akkor ismét játszhatunk az
előző pályán. A programozók csak
20 világot alkottak.

BEGIN NEW GAME: Új játékot kezdhe-
tünk.

TERRAIN EDITOR: Mi tervezhetünk vi-
lágot. Nem érdemes szenvedni
vele, ha nincs meg a játékhöz a
OATA DISC-ünk, mert 1-2 órai szer-
kesztgetés után olvashat az, amit
alkottunk.

GAME STATUS: A FINAL RESULTS-
nak megfelelő adatokat kérhetjük le
játék közben.

SOUND ON/OFF: Ki/bekapcsolhatjuk
a zenét. Zenét? Hát ami azt illeti, va-
tami tengermorajlásszerű zaj van, de
ezt nem igazán tudtuk zenének azo-
nosítani.

END GAME: A legvégén ezt célszerű
használnunk (RESET).

HIGHSCORES: Az eredmény-lista. Ez
nem mentődik ki a lemezre.
A kimentést a SAVE HIGHSCORES
segítségével van lehetőségünk vég-
rehajtani.

A legfontosabb
tereptárgyak:

Vizesvödörök. A leg-
érdekesebb az,
hogy beleeshe-
tünk, de jobb ha
inkább leöntjük
ezeket. Mi is
kreálhatunk per-
sze ilyeneket.

Hegyek: Nagyon jó,
hogy vannak,
mert van mit le-
bontani. Termé-
szetesen mi is
építhetünk ilyenek-
et.

Víz: Nem lehet ra-
lépni, de feltölt-
hetjük.

Fák: Mint már volt szó róla, előbb le el-
kell rombolni ezeket fatörökké, majd
lebontathatjuk őket.

Romok: No comment. Pár gerenda,
házfalak stb.

A játékról

A játék indulásakor a szolgál a bal, il-
letve a jobb felső sarokból indulnak.
Össze-vissza császárkálnak, néha lepa-
kolnak egy-egy házát. A ház hovatarto-
zása a házak mellett kiűzött zászló
alapján állapítható meg: fehér, fekete. A
házak úgy kerülhetnek egyre maga-
sabb rangba, hogy minél több szabad
terepet hozunk létre körülöttük. Ha elér-
ték a kastély szintet, akkor már nem le-
bontathatók, és az ellenfél is csak árviz-
zeltörölheti el.

A játék elején maszkáló emberként
előtt szépen kezdünk építgetni, bonto-
gatni, mannámba mennyisége szépen
nőni fog.

A Populous-szal ellentétben itt a legna-
tásosabb varázslat a földrengés (En is
addig ráztam szegény 64-est, míg a
képernyőről minden el nem tűnt! —
CoVboy). Ez a kastélyok lerombolásá-
ra nem alkalmas.

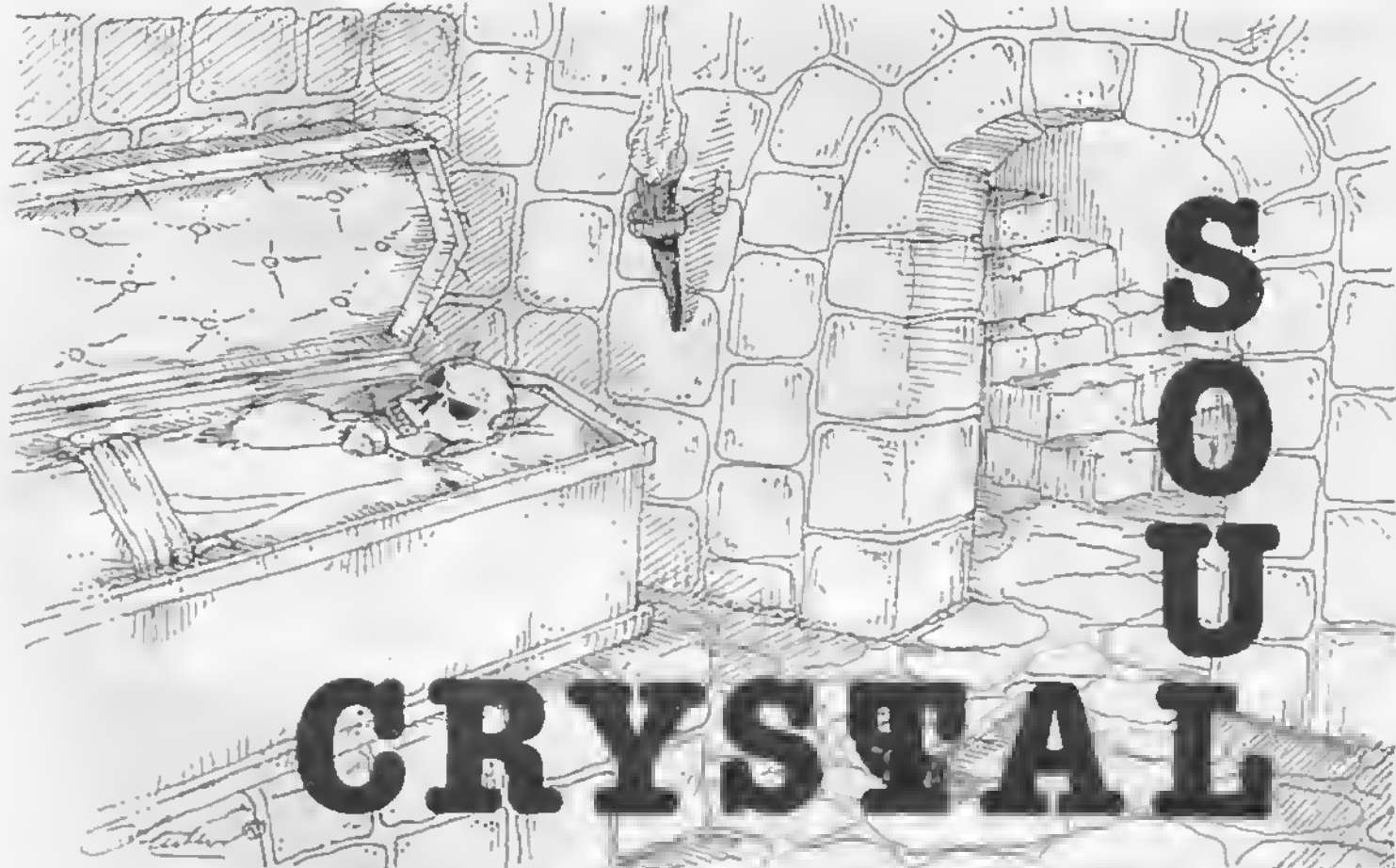
Ha egy csattanásszerű hangot hallunk,
nézzünk körül a térképen (...vagy a vil-
lanyóránál! — CoVboy), mert Lucifer
elindított egy maszkáló emberként ter-
jeszkedési cőttal. Ha van elég man-
námba, végezzünk vele, mert természet-
sok házat, várat hozhat létre.

Pár földrengés, majd a kastélyok otűn-
tetése véget néhány szókóár, és már
nyertünk is!

A grafika jó közepesnek minősíthető,
bár véleményünk szerint több telepü-
lésformát találunk, mint a Populous-
ban. A hanghatások még elviselhetők,
de az ide-oda animáló emberkek rend-
kívül csúnyára sikerültek. A stratégiai
játékok kedvelőinek hasznos időöltési
ígér ez a játék, pár napig mindenki el-
szórakozhat vele, melletti letormattalja a
lemez.

**Commodore Gyorsszerviz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT lápegység
javítás/cseré, és videoszervizelés is**

SOUL CRYSTAL



Az elmúlt hetek levelezésemre bizonyítani tiltott az a tény, hogy C64-re egyre több a német nyelvű (Szerintem úgy jobban hangzik, hogy dojcaul csaholó — CoVboy) játék, s ezekkel kevesen beldogolnak. Ezek sorába tartozik a Starbyte által forgalmazott SOUL CRYSTAL is.

Mint előző számunk bevezetőjében már említettük, szerencsén a visszaküldött levelezőlapokon megjelölt kérésre nálam előgeltenni. Ezt azért említem, mert a C64-es olvasótábor 90 %-a kérte ennt a játékot a leírásal felül bizonyára sokaknak nagy örömele log szolgálni az a pár oldal

Ugyanakkor a játék megjelenit Amigára, sőt a napokban megérkezett a PC-s verzió is, úgyhogy 3 fegetyűtünk egy csapásra

A szerzők — az AVANTGARDISTIC ARTS — már 1989-ben elkezdtek írni a játékot, az a gyorsaság nem ment a játék továbbára, nyugodtan kijelenthetjük, hogy C64-en az utóbbi időben legszébbben kiválózt kalandjátéka (felül nem túlság ha a kaland előkeget el is hagyjuk). C64-en 6 kemény lemezoldalt előlget, de ezt kárpótolja a színvonalas játék, no persze fia tudunk is vele játszani (én pl. már a németben eljutottam arra a szintre, hogy ismerem ilyen szavakat: apsiheft, kukmál, zihérájerü, cüg, avarc, meg llyeamik, de a programban ilyen szavakkal nem futottam össze — CoVboy). Egyébként mindszoknak, akik még nem látták a játékot, elmondhatjuk, hogy itt nem kell bepötyögni semmit, minden szó (legyen az ige, tárgy stb) egy listából, klikkeléssel választható ki.

Szóval az elején mindenképpen nézzük meg az intro-t, nem bánjuk meg. Ezt C64-en a 'RUN/STOP'-nál szakkhatjuk meg. Ja és még valami, a C64 verziójánál, amikor tőhöz kőzben megjelenik a 3 5' lemez képe (a la Amiga), akkor fordítsuk meg a lemezt, és ne lemezt cseréljünk.

Egyébként is intelligens a 64-es változat lemezkezelő rendszere, mert a 6 lemeztől mindíg csak a megjelölt logdja ol lemeztérítés esetén!

A sztori kezdete DAVE egy hirtel mege, aki nek már tele van a... kinn. Szóval a hancsó jn, hogy a mudi, meg a feli álantódon bulo szól az Alutóba Megvárak a dolgot, es közli leltérítéstől ósnival, hogy neki ebből elég volt, a elmény egyedül nyaralni. A mudi és a feli mudi nem igazán örülnek, de nincs más választásuk, el kell fogadni. DAVE nem hiszeki, mit, egy vándorok DAVE elutazik, majd egy fogadóban (INN) száll meg. Mután kikapokta cirecail, elindul, hogy fedentse a könyvéket. It kapcsolodunk be a játékba.

Mielőtt fejest ugyanakkor a játékba, a vezérléssel kellene szólnunk egy kicsit az irányítást végrehajtó lgéket négy csoportra osztották, ezek mellett még találunk másik három csoportot is külön funkciókkal a képernyő alján.

1. GEGENSTAND

- **NIMM** — Egy tárgy felvételére nyílik lehetőségünk a tárgylegyezékből. Azt a tárgyat tudjuk felvenni, ami már megjelenit a tárgylegyezékben. A tárgyat az egyes helyszíneknek megfelelően automatikusan a tárgylegyezékbe kerülnek, persze ottól van előző eset is. Tanács: lehetőleg temetőkápnál mellőzzük!
- **VERLIERE** — Az előzővel ellentétben parancs. Túl sok értelme nem találunk, mivel a tárgyak száma nincs korlátozva.
- **BETRACHT** — Megvizsgálhatunk a segítségével valamin. Igen szórakoztató dolog, hogy némely alkalommal csak egyszer hajlandó elmondani a dolgokat.
- **INVENTAR** — Kilistazza a nálunk lévő tárgyakat. Ha nem lenne ti egyszerre, akkor csak azt közli, hogy sok van belőle.



Bizalomgerjesztő nyitás (C64)

• **ZERSTÖRE** — Tönkrateherünk valamit. (Vegre egy értalmas parancs — CoVboy) Túl sok lehetőségünk nem adódik, hogy használjuk (A játék elején van egy DAVE nevű objektum, ezt celszerűen mindjárt tönkretennél HI-HI! — CoVboy)

• **WENDE** — Megfelelna az angol verziónban a USE parancsnak (Ez vicces! Ha lenne angol verzió! — CoVboy). Ha valamilyen dolog véghezviteléhez nem találunk megfelelő igét, akkor ezzel is próbálkozhatunk, ám a legtöbbször a program az „Also gut! Schwamm...“ kazdettó szöveggel válaszol, ami azt próbálja az értésünkre adni, hogy valami marhaságot igyekszünk elkövetni.

2. AKTION

• **DRÜCKE** — Megnyomunk valamit. Ezt fogjuk használni a logkevesbő (De kár! CoVboy).

• **ZIEHE** — Meghúzzunk valamit. Születésnap nem lesz a játékban, így csak egyszer fogjuk használni.

• **SPRICH** — Beszélünk valakivel. Gyakran többször is használunk kell egymás után.

• **GIB** — Átadunk egy tárgyat valakinek. Erre sem sűrűn lesz szükségünk.

• **HILF** — Segítünk valakinek. Hasonlóan, mint a ZIEHE-nél.

• **WARTE** — Várakozunk egy lépést. Noha egy helyen úgy áraztúk, van értelme a használatának, mégis úgy gondoljuk, egyszerűbb, ha mást lépünk!

3. MANIPULIEREN

• **ÖFFNE** — Kinyitunk valamit, de ez nem csak ajtó lehet! (Sőt nem találhat! — CoVboy)

• **SCHLIESSE** — Az előző ellentét-párja. Nem nagyon fogjuk használni.

• **VERRIEGLE** — Zár bezárása — kulccsal ajánlott.

• **ENTRIEGLE** — Zár kinyitása — szintén kulccsal.

• **BEFESTIGE** — Összekötünk két objektumot. Egyszer lesz rá szükség.

• **DEWEGE** — Elmozdítunk valamit. Alkatmas lehet titkos ajtók keresésére.

4. UMGEBUNG

• **SCHAU** — Visszakérhetjük a helyszíni leírását.

• **AUSGÄNGE** — A kijáratokat kérhetjük le.

• **DETTRITT** — Belépünk valahova.

• **VERLASSE** — Elhagyunk valamit (pl. csónakot).

• **GRABE** — Ásunk. A játékban két helyen kell használnunk, ebből egyszer találunk is valamit.

5. SPIEL

• **PUNKTE** — A játékban elért pontszámunkat tekinthetjük meg. A C64-es verzió ebben a kérdésben érdekes dolgokat mutatott. A végén van 3 cselekedet, melyek összértéke kb. 2500 pont. A játékot gyakran teljesíteni lehet 3-4000 ponttal is, úgy hogy azután a ponttáblázatba kb. 6000 ponttal iratkozunk fel. Egyénalmú nem?

• **LÖSUNG** — Megoldást jelenít. Lehet próbálkozni...

• **ÜBER S.C.** — Infókat kapunk a játékról.

• **CREDITS** — Erre nem jöttünk rá...

• **NEUSTART** — Újrakezdés.

• **SPIELENDE** — A játék befejezése.

6. DISK

• **SPEICHERN** — Játékállást menthetünk.

• **LADEN** — Játékállást tölthetünk.

• **INSTALLIEREN** — Save disket készíthetünk (Ja, hogy C64-ra nokad is hibás töltés van? Akkor na csodálkozz azon, ha ez nem fog sikerülni! — CoVboy).

7. SPEZIAL

• **KURZTEXT** — Ha aktív, akkor csak az ismeretlen helyszínek leírását kérhetjük le. Celszerű használnunk, mert a 4-5 oldalas szövegektől gyorsan gutaütést kaphatunk!

• **AUSFÜRLICH** — Az előzővel ellentétben itt mindig megkapjuk a helyszíni leírását.

• **MUSIK** — Kr/bekapcsolhatjuk a zenét. A zene még C64-en is élvezhető (csak 4-5 perc múlva megy az amber idegtele — CoVboy)

• **SIDMODUS** — C64-en a zene hozzáigazítása a hangchipez.

Akkor talán mégis fajtást ugorhatunk...

1. rész - DISK B / SIDE 1.

Már megint csak kapkodunk! Majdnem elfelejtettük, hogy a menüpontoktól jobbra találjuk a négy égtájnak megfelelő nyilakat. Ha valamelyikre ráclickelünk, abba az irányba kóciálunk tovább. Az egyszerűség kedvéért a továbbiakban a négy égtájat a magyar rövidítésének megfelelően fogjuk jelölni. Tessék csak annak megfelelően clickelgetni (É, NY, D, K). Az utasítás és tárgylista mazójában található információról pedig az ugyancsak a menük mellett található fel és lefelé mutató nyílra való clickeléssel léptethetjük fel és le.

Az elején már elmondtuk, hogy egy fogadóba érkezünk. (Mondjuk ezt a kép alapján elég nehéz magállapítani! — CoVboy) Itt lenni bejelentkeznünk a hotelportásnál, menjünk tehát a recepcióhoz (NY, É). Jó szokásunk szartni megvizsgáljuk az asztalt (BETRACHTETRESEN), hátha elfelejtette a portás tevenni az előzőleg otthagyni borralvalót. Pénzt ugyan nem találunk, csak prospektust, amit fel is vehetünk, el is olvashatjuk, de ha akarjuk, tönkre is lehetjük. Az asztalon van még csengő is, jól de jó, nyomjuk meg. Nothing happen. Mi a tanel! Nyomjuk meg még kétszer, erre hallandó végre előkerülni a portás (PORTIER) is. Ha nem így lenne, csengessünk még egy párat! Dízios SOUL CRYSTAL-ozott a szobá

jában, azért nem hallotta az első csengést (KLINGEL). A portással cseveghetünk egy kicsit, intelligens ember révén hajlando odaadni végre a szobakulcsot is (ZIMMERSCHLÜSSEL). Ha a portás megjelent, beszélni kell vele (SPRICH), hogy a kulcs bent legyen a tárgylistában! Ha mar itt vagyunk, ráörünk még telmenné a szobába. Észak felé találjuk az ebédit, körülnézhetünk, és beszélhetünk az öreggel is (DORFBWOHNER). A kajálda megvan, aggodalomra semmi ok, nezzük meg, hol is fogunk aludni. A szobánk elé (D, NY) kóciálunk, és kinyitjuk az ajtót (ENTRIEGLE ZIMMERTÜR MIT ZIMMERSCHLÜSSEL, ÖFFNE ZIMMERTÜR). Mi alunk itt, mint egy faszont, menjünk be (D)! Nézzünk körül. Nyár levén tombat a 38 fokos hőség, jobb, ha mindjárt fel is vesszük a lüddőgatyónkat (BADEHOSE) (Szép dolog, mondhatom! Amikor bejöttöm a szobába, sehol nem volt ez az átkozott BADEHOSE a tárgylistában, aztán kiderült, hogy a STUHL-t kell megvizsgálni! CoVboy). Most tegyük le mindent (a szobakulcsot és a gatyót azt azért ne), majd vegyük fel magunkra a lüddőgatyót (WENDE BADEHOSE AUF DAVE AN), és távozzunk a szobából (É). Azt, hogy a tárgylistában szereplő dolgok közül mi van nálunk, a tárgylistában szereplő nevek mellett zárójeles megjegyzés tudatja velünk, így ellenőrizhetjük, valóban csak ez a két tárgy van-e nálunk a távozásokor? Ne felejtsük el kulcsra zární az ajtót, nehogy meglepetésben legyen részünk! Menjünk keletre (K), dobjuk le a kulcsot a portásnak, majd irány a jó (D, K, K, É és Ismét É). Ha csak a gatyó van nálunk, akkor a program trór megengedí, hogy még egy kicsit játszunk, ergo nem tullanunk meg. Ha klüddőgatyú magunkat, távozzunk (NY, É), és megcsodálhatjuk a vizesést. Ezt nem lehet kihagyni, menjünk alá (BETRIIT WASSERFALL). Lássunk csodát az egy időalagút volt, és átkerültünk a múltba...

...Menjünk el az erdei tisztásra (K, É), ahol segedelemre szorul egy egyszerű (Mi az, egy mutáns tehén? — CoVboy) Segítsünk neki, mire ő megajándékoz bennünket egy kristálygömbbel. Most menjünk nyugatra (NY) és már vége is az alsó résznek.

II. rész (Te is tudad a kodot?)

A továbbiakban is csak akkor jegyezzük meg zárójelben a lényegesebb német szavakat, ha azt fontosnak találjuk. egyébiránt a listában ki lehet némi töprengés után következtetni, hogy ktről, vagy miről van szó. Indutásképpen menjünk nyugatra (NY), majd tájékozódjunk, mivel van dolgunk, vizsgáljuk meg a tulajt (ERDLOCH), és olvassuk al a üzenetet (BETRACHTET NOTIZ). Ez egy igen rosszul sikerült poén a szerzőktől (egyébként ez jellemző az agész játékra is: a poénok tele még csak hagyján, a másik fele viszont kimondottan idegesítő). Menjünk délre (D), majd nyugatra (NY), ahol találkozzunk az orkányokkal. Jobb ha odaadjuk neki a kristálygömböt (KRISTALLKUGEL), s ezt meghálálja!



△ Vizesés előttem, vizesés utánam... (C64)

Hálából elvisz a zülihez. Kiváló alkalom, hogy körünnézünk. Ha lehet, az orkmamával ne kezdjünk el flörtölni, mert ezt az orkpapa nem veszi jó néven. Az asztalon pipa van, amelyről kiderül, hogy marihuánát tömtek bele. Ha kedvünk tőmadra pótlékainl egyet, az orkpapa lesz róla, hogy bevégezzük a játékot. 5 lépés után viszont az orkmama véletlenül átkavar a kőlykőn, mire zűrzavar támad, és az alkalmat kihasználva gyorsan felvehetjük a pipát (PFEIFE). Az edzett ifjúságórt mozgáalom jegyében egy kis gyalogtúra következik (É, K, É, NY, NY). Egy ház előtt állunk, mondjuk ezt nem volt nehéz kitalálni. Az ajtót megpróbáljuk kinyitni (PI. PAJSCHER-rel — CoVboy), de ez nem fog sikerülni, inkább kopogjunk (DRÜCKE (!) TÜR). Meg fog jelenni Mylgor, aki megígéri nekünk, hogy kapunk szállást és munkát is föle, ha aláírunk egy szerződést vele. Ez elég rosszul kezdődik, s a folytatás sem jobb: kitalálja, hogy a szerződést a vérünkkel írjuk elő, majd az is kiderül (BETRACHTTE VERTRAG), hogy nem is tudjuk mi áll a szerződésben! Másr viszont nem tehetünk, mint hogy aláírjuk, mert egyébként sovány reményünk sem marad arra, hogy a jékében továbbjussunk. Tehát. WENDE MESSER AUF DAVE AN, WENDE BLUT AUF VERTRAG AN Adjuk oda neki a szerződést. Mi a manó? Nem történik semmi. Ja, hogy a kést is adjuk vissza? Ezután bemehetünk a házába itt vizsgálódhatunk, mindenkinek ajánljuk a kandalló megvizsgálását is (BETRACHTTE KAMIN), érdekes jelenet, amint Mylgor csúnya szemeket meresztget ránk (Jenő tekintetét vétem felidezni benne! — CoVboy). Fáraztó volt a nap, tértünk hát nyugovóra (D, WENDE DAVE AUF BED AN). Éjszaka felriadunk egy furcsa hangra, je ez olyan, mintha kő csuszna kővön (És még erre mondják, hogy kő kővön nem marad? — CoVboy). Menjünk északra (É) és beszéljünk Mylgorral. Adni fog egy csemő tárgyat. Jól tesszük, ha felvesszük ezeket, a ruhákal pedig célszerű lel is öten (FELLSTIEFEL, BAUMWOLLHEMD, HOSE, WENDE ... AUF DAVE AN), majd hagyjuk el a házat észak felé (É). Ha elballagunk keletre háromszor (K, K, K), visszaérünk a 2. rész kilindulóhelyéhez. Itt látunk egy méhkast (BIENENSTOCK), amit megvizsgálva a program igen tudományos megállapítást tesz, ugyanis tájékoztat minket arról, hogy a méheknek hullankjuk van. Notene. Hát akkor füstöljük ki őket (WENDE PFEIFE AUF BIENENSTOCK AN). Még a program is meg fogja csodálni, hogy milyen furcsán repülnek a méhek? Na vajon miért? A változatlanság kedvéért ismét megvizsgálhatjuk a méhkast, és felvehetjük a mézet (HONIG). Menjünk innen nyugatra (NY), majd északra (É). Egy szakadékhöz értünk, melyet áthidal egy farönk. Az átjutással megpróbálkozhatunk, de biztos egy csigazred caplatott át rajta az előbb, mert fenemód csúszik. Csizmánkat viszont bekényszerítjük egy picit mezzel (WENDE HONIG AUF FELLSTIEFEL AN), majd kavarjunk észak felé (É). Ha átötünk, irány nyugat, és észak (NY, É). Az ezüst kísértése ne kerüljön minket hatalmába, csak az árméket vegyük fel. Nyugatra találunk egy lapót (SCHAUFEL). Menjünk a falu közepére (K, D, K, D, D, NY). Innen pedig északra, majd nyugatra (É, NY). Találunk egy „kalandorbot”-ot, melyben minden felszerelés helye, csak most kitagyott a legtöbb a raktárból. Kutyaszán még van, adjuk oda az eladónak az ezüstérméinket (SILBERMÜNZEN), mire az eladó közli, hogy ezért

a bagóért szuper minőséget nem tud produkálni, de azért valamit kapunk, csak el kell menni érte északnyugatra (NY, É). Rendkívül érdekes megjegyzést fűz a program abból a cselekedetünkhöz, ha mi próbálnánk meg a szánt húzni: közli, hogy a kutyák fusták, és letelepednek a szánra. Ezért inkább mi ülünk rá a szánra (BETRINT HUNDESCHLITTEN), és huzatassunk északra (É). A program egy kicsit unalmas novellát közöl arról, hogy farkasok jelentek meg és folzabálták a kutyáinkat (nagyon éhesek lehettek, mert a szán is eltűnt). Ha északra (É) megyünk, egy szakadék állja utunkat — lehetőleg ne kecmaregjünk bele. Nyugatra (NY) van egy jégpalota. Nem engednek be minket, eljött tehát az ideje, hogy megigyük az ílt (WENDE ELIXIER AUF DAVE AN), majd rögtön utána északra fávózzunk (É). A palotába bejutva beszéljünk Firor-nal, aki azt mondja, hogy ő kész a halálra. Segítsünk neki (HILF), erre a program megdicsér bennünket, de egyéb nem történik. Próbáljunk vele még beszélni párszor, végül megúnja, ad egy jégkulcsot, és kitesz minket a szénkőshelyszínre. Ezúttal nem kutyá, hanem berzszánkót találunk Szálljunk be (BETRINT DACHSSCHLITTEN), majd huzatassunk dél felé (D), szálljunk ki (VERLASSE), és menjünk a szakadék túledalára (D, K, K, D, K, É, É). Ezúttal keletre megyünk (K), majd be a kolostorba (É). Az ebéd közben kerülözve találunk palkánymörget (talán ezért olyan kihalt ez a kolostor...), az északra (É) lévő kamrában pedig egy kardot. A karddal menjünk a bányába (D, D, NY, NY, É), és ezüstözzük meg a kardot (WENDE KURZSCHWERT AUF SILBER AN). Most már mehetünk a temetőkapuhoz (D, K, K, É, NY). Természetesen mi nyithat egy temetőkaput? Na mi? Hát persze, hogy a jégkulcs! Menjünk a temetőben északra (É), ahol eshatunk. Más, hasonlóan értékes leletek mellett találunk egy kezét, amely kinyújtott középső ujjal üdvözlí a kedves játékos (Hm, Valamelyik óskori CoV postájában mintha lett volna már valami hasonló! Hol a copyrightom? — CoVboy). Menjünk északra (É), és vizsgálódjunk, majd mártuk bele a kardot a szenteltvízbe (WENDE KURZSCHWERT AUF WEIHWASSER-BECKEN AN). Ha ez is megvolt, menjünk le. Az itt talált sírkövet (GRABPLATTE) megvizsgálva kapunk egy imát, amely lelkünk megnyugtására szolgál (... végül is elég nagy bunkóság a szerzőktől, mert egészen másra szolgál...). Menjünk fel, majd imádkozzunk az oltár előtt (WENDE GEBET AUF ALTAR AN — mit ne mondjunk, az elég érdekes módja az imádkozásnak!). Erre meg fog jelenni Jack barát szelleme (SPRICH MIT JACK'S GEIST), aki el fogja mondani, hogy Firor testvérét, Richard-ot megölték, és hogy a teste itt van, a feje pedig egy elhagyott bányában lott elősve Hm. Ez véletlen? Menjünk oda (D, D, K, D, NY, NY, É, NY), és éssünk rendületlenül. A program örömmel fogja közölni, hogy megtaláltuk a király lejét. Sajnos mutatni nem mutatja, pedig milyen szép látvány lenne... Menjünk vissza a temetőbe (K, D, K, K, É, NY, É), Ezúttal nyugatra (NY) megyünk. A felénk sötentekdő árnyal ne törődjünk, menjünk északra (É), nyissuk ki a szarkofagot, és tegyük a csontvázra a fejet (BEFESTIGE ... MIT SILUETT). A király teste összelorí a fejével, majd hirtelen eltűnik. Kopogtat valaki a hátunkon — a szellem megjelent mögöttünk (mög jó, hogy nem ütött fejbe). Beszéljünk vele párszor, mire nagy nehezen kapunk föle egy varázsjától nyttó imát (olyat, mint Mylgor házában), az persze nem elég

erős ahhoz, hogy a vízesést lezáró varázst semlegesítse, úgyhogy menjünk délre (D). Na már megint itt van a kedves kis arny, aki másodállásban farkasember. Nyírjuk ki: (ÖL FARKASEMBER, ja bocsánat ez nem Rátka! stuff, szóval ZERSTÖRE, vagy WENDE KURZSCHWERT AUF WERWOLF AN — ez csak akkor fog sikerülni, ha előzőleg ezüstöztük és szenteltvízbe mártottuk a kardot, máskülönben barátunknak nem lesz gendja a vacsora beszerzésével). A farkasember ekkor átalakul egy fiatal nővé, majd érlítésre elperlad. (Ez a legújabb fogamzágálló ezer? — CoVboy) Megtudjuk, hogy a farkasember megsebzett minket, sebünkbl zöld vér szivárog, a seb egyre csak nő, és előbb utóbb mi is farkasemberek leszünk. Hát ez coool!

Ha eddig mindent jól csináltunk, akkor Mylgor ajtaja nyitva van. Menjünk is oda (K, D, K, D, NY, D, D, NY, NY, D), majd tovább délre (D), és korábbi — nem a legkorábbi — hálólhelyiségünkben találjuk megunkat. Főhősrnk közben erősen morcolgatja szemöldökét — talán mégis csak le kellett volna csapni azt a nyavelyás Firor-t Jo ötlet, de könyörgünk, akkor hogy legyük el hagyni a jégpalotát? Az ajtó nyílszik ki a varázsigével (WENDE ZAUBERSPRUCH AUF WESTTÜR AN). Menjünk innen nyugatra (NY). Vizsgáljunk meg mindent, és nyissuk ki a fiókokat (SCHUBLADE). Itt egy csomagra letünk, melyben egy laborkulcs lapul. Induljunk vissza a kandallóhoz (K, É). Ha megvizsgáljuk a kandallót, arra a következtetésre jutunk, hogy valami nem stimmel Mozdítsuk el (BEWEGE KAMIN), és az itt található lejáraton menjünk le. A labort most meg hagyjuk, a szobába menjünk be. Az egyben egy amulettet találunk, amit azon nyomban magunkra is ölthetünk. Most már visszamehetünk a labor elő, nyírsunk be (OFFNRE TÜR, É) Mylgor nem örül nekünk (ha sokat szorokoznánk vele, akkor belénk döt egy jó kis injekciót). Kapóra jön a polc, döntük a nyakába (ZERSTÖRE REAGIEREN), a keletkező robbanástól elszáll, de nem puttya ki. Menjünk innen ki (D), és csukjuk is be az ajtó. Ekkor az ajtó mögött egy hatalmas robbanás zajlik le, amit az ajtó sem bír ki, és nyakunkba szakad az egész ház, ami azért kínos, mert vajmi keves az esélye annak, hogy valaki kiás bennünket (hősrnk meg is jegyzi válemónyát e dologról). Azért kapunk egy kis vigasztalást is: Mylgor-t valószínűleg képtelenség levakarni a falról... A labort tehát jobban le kellene zarni (VERRIEGLE LABORTÜR MIT LABORSCHLUSSEL). Nagyszerül! Menjünk a kezdőhelyszínre (fel, É, K, K, K) Most végre mehetünk északra (É), és ezzel vége is a második résznek.

III.rész

Indulasképpen menjünk délre (D) — ezt a képet érdemes szemügyre vennünk! Töltöhetjük is vissza az előző állást... Menjünk inkább keletre (K). Itt egy kis birkózást logunk folytatni az amulettünkkel, majd eldobhatjuk; ha fel akarjuk újra venni, akkor elnyeli a föld. Menjünk kétszer északra (É, É). Itt a mocsár-tó, melynek partján egy csónak van — nem kell nagy fantázia ahhoz, hogy kitaláljuk, hogyan lehet megfulladás nélkül átjutni a túlsó partra (BETRINT BOOT, É). Itt a fáblan azt olvashatjuk, hogy nyugatra tilos menni, tehát arra megyünk (NY). Jaj! Sajnos elnyelt a futóhomok... Talán mégis észak (É) a jó irány. Innen mehetünk nyugatra (NY). Most ne menjünk délre



△ Így jár, aki málnaszörpbe dugja a fejét! (PC)

(gondoljuk nem kell kommentálni, hogy mi van ott?)... Északra költ be a helyszínt találunk — akinek sürgős elhaláloznivalója lenne, az monjon arra. Marad tehát a nyugati irány (NY), jo és a követ (RIEGELSTEIN) se felejtjük el találni (KI követ és mit követ? — CoVboy)! Itt van az öreg remete. Bészéljünk vele párszor. Mond egy pár hasznos infót, végül a program megállapítja, hogy a ramata már késő (nagyon) hűvös. Menjünk vissza (K, K, majd E). A kastély előtt vizsgálódjunk, majd menjünk északra (E), és máris láthatjuk hősünket, ahogy ott lohaszik felnyársalva — nyakunkba pottyant a rács, ahogy ráléptünk a platformra, kénytelenek leszünk hősünket feláldozni (WENDE ZIEGELSTEIN AUF PLATTFORM AN). Miután a rács leesett (OFFNE FALLGITTER), és most Irány észak (E). Mivel a kapu zárva van, menjünk a kapusházba, ahol megtaláljuk a kapukulcsot. Menjünk vissza a kapuhoz Nyissuk ki a kulccsal — természetesen szikarú beletörni, de azért ki tudjuk nyitni. Menjünk északra (E) — a program egy hosszú monológgal üntet bennünket, melynek a végén megjegyzi, hogy a DESIGN-t a programban valószínűleg szentimentális öregemberak hozták össze — esetleg remetek. (hát az tényleg jó poén volt) Vége is a III. résznek.

IV. rész

Ebben a részben természetesen azzal kezdünk, hogy a kapu bezárul mögöttünk. Menjünk a kertbe (NY), innen pedig az Istállóba (E). A kalendert megvizsgálva egy cédulát találunk fontos infóval. A ládával nem tudunk mit kezdeni (össze lehet pl. törni). Menjünk inkább a földalatti barlangokba (D, K, le, le). Északra találunk egy törvényszót (egy szót sem értünk belőle), és egy parfümöt (ezt a program minden tiltókozása ellenére öntjük megunkra — WENDE PARFÜM AUF DAVE AN). Menjünk délre (D), majd nyugatra (NY). Itt egy Cusoth nevű állat őrzi a nyugolór vezető folyosót (szarintunk egy hagyományos kardfogú tigris) (Szorintom mag a kusat az olyan mint a hátó-kocsi, csak éppen ébron van) — CoVboy). Ha a parfümöt magunkra öntöttük, akkor át leg engedni. A trónteremben találunk egy polasztot. Ezt öltük magunkra (WENDE PURPURMANTAL AUF DAVE AN). Ezután menjünk a tóhoz (K, D, D), majd Innan nyugatra (NY). Az öreg hattyasos a palástot, ha baszálnak vele, okkor oduoja a csónak kulcsát. Mohotunk vissza a tópartra, és széljünk be a csónakba (BETRIIT KAHN). Nyissuk ki a lakatot (ENTRIEGLE KAHN MIT BOOT

SCHLÜSSEL), és evazzunk át (K). Zárjuk le a csónakot (különben alúszik), és lépünk ki a szárazra (VERLASSE KAHN). Dél felé a házban egy voskulcs található (D, EISENSCHLÜSSEL). (És fólagykor? CoVboy). Most menjünk vissza a tópartra az előbb ismertett módon, és innen menjünk fel a kastélyba (E, K, itt majd később lesz dolgunk, E, tel, tel, E). A fogadóteremben vagyunk. Menjünk északra (E), nyugatra (NY): bejutunk a lépcsőházba.

Itt alóször menjünk fel, majd vizsgáljuk meg az eget, ezután pedig a feliheldat. Szogony Dava-on érdekes szórót nő, és úvölt egy-kettőt, majd visszakapjuk az lányitást. Menjünk északra (E). Az osztalon találunk egy könyvet, ezt al kellene olvasni. Most menjünk az olagsorba (D, le, le). Először menjünk keletre (K). Itt nagyon érdekes dolgok vannak, de foglalkozunk a szoborral inkább (BEWEGE KRIEGERSTATUE), és szépen oteleportálódunk. A szoborban von egy kulcs (KAYS SCHLÜSSEL), az nyitja a rácsot (GITTERTÜR). A kis nyílász (SLOT) majd később lesz érdekes. Nyissuk ki az ajtót, és menjünk délre (D). Nézzünk körül: az infók értelmezésére majd később rájövünk (általában túlzottan is később). Nyissuk ki az acélajtót a voskulccsal, majd Irány kelet és észak (K, E). Ismét az előgázához értünk, mehetünk északra (E). Az itteni ajtó állítólag nyitva van... Azért egészen nincs: találunk rajta egy kilincset, amelyet lanyomva nem nyílik ki az ajtó, hanem megnyílik a föld alottunk. Ha megvizsgáljuk a kilincset, akkor azt látjuk, hogy az alsó része vastagabb. Ha nem nyomjuk le, hanem húzzuk („DON'T PUSH IT — PULL IT!” — omlékszál?) (ZIEHE AN TÜRKLINKE), akkor az ajtó belesertmentesen kinyílik. Mohotunk északra (E). A könyvespolcok egyelőre hogyjuk békén (Még úgy sincs rajta a CoV Évkönyv'92 — CoVboy), menjünk előbb nyugatra (NY). Ez Zargon hálósobája. Az ágyát átkutatva találunk egy bőrszényt (LEDER SAUCHEN), omiban egy papír van. A papíron egy kombinációt találunk! Nagyszerű, most már csak a szót kell megtalálni hozzá! Kétázer menjünk keletre (K, K), és meg is találjuk — nyissuk is ki (WENDE CODENUMMER AUF TRESOR AN). Kadvos ösmerős — a Mylgor léle szerződés. Na, ezt most szétszadjuk, hogy megszabaduljon a lelkünk. Meg is szabadul — csak sajnos a lelkünköt is (GAME OVER). Mégis jobb lesz ezt az Incidenst megelőzni. Menjünk nyugatra (NY), és vizsgáljuk meg a könyvszekrényt (BUCHERWAND). Mosteri logikával kitalálhatjuk, hogy BEWEGE BUCHERWAND. Mohotunk is északra (E). Az itteni holyszínen néhány pontért vizsgálódhatunk — a levél elolvasásakor a program közli, hogy nem érti, hová tűnt a szerződés — héátépp most vettük fel... A nyugatra lévő szobában (NY) van Zargon varázstúza, ami nem forró, hanem jéghideg. A szenteltvíztartóban egy csipetnyi szenteltvíz van. Öntjük rá a tűzre — ez ugyan nagyon jó ötlet, de később esetleg maglepo lesz, hogy nem tudunk kimenni a várból! Otlogotás előtt tehát WENDE

VERTRAG AUF PURPURFEUER AN, majd ezután WENDE WEIHWASSER AUF PURPURFEUER AN. Menjünk keletre (K), Innan keletre (K) van Zargon, de egyelőre hogyjuk békén. Folytassuk a kastély laldirítését a felső szinttel (D, D, D, fel, K, E).

A konyhába jutunk, ahol nyúzsógnak a hüllak. Itt találhatunk ételt is (lehet onni belőle — 20 pontért), de itt semmi hasznos nincs, tehát Irány nyugat (NY). Itt egy szelot felé: konyerol felőlünk, meg egy csemó palikányt. A teendő elég nyilvánvaló: WENDE RATTENGIFT AUF WEIßBROTSCHEIBE AN, GIB WEIßBROTSCHEIBE AN RATTEN. Ezután mehetünk tovább. Északon (E) a konyhokort találjuk, ahol 5 pontért sikerül meg tudnunk, hogy a tüvek (KRÄUTEN) varázstál összetevők. Menjünk délre, majd nyugatra (D, NY), és a kamrába jutunk, ahol körülnézhetünk. Menjünk le. Lám hordók, hát végre megtaláltuk, amiart annyit szenvedtünk! Vagy mégsem? Nyissuk ki az egyik hordót (OFFNE FAB). Sajnos üres, viszont egy aljárét lelünk mögötte. Menjünk át nyugatra (NY), majd északra (E). Itt hősünk nyavalyogni fog egy sort, hogy mogint hullákra sikerült bukkannia. Csukjuk be a koporsókat (SCHLIEBE SÄRGE), majd teleportáljunk Zargon-hez (BETRIIT DRUDENFÜß). Brutális embereket esetleg megpróbálhatjuk kinyitni Zargon-t — no effekt. Ha a kristályt akarjuk összerúgni, akkor visszateleportálódunk, Dónisuk fel tehát az üstöt (ZERSTÖRE KESSEL), ezután törjük össze a kristályt. Zargon látványos pirománio közepette eltűnik — csak a koronója és a jogarra marad utána. A koronával nemigen tudtunk mit kezdeni (Én például Bacharovkát azoktam rajta vonni — CoVboy) — logikus lenne, ha egy kis szenteltvízzel el lehetne küldeni egy másik világba, de az sajnos elfogyott, mint a tegnapi Népszabadság. Magunkkal so vigyük, mert minden lépésre 10 pontot lenyűz a vörrel megszerzett összpontszámunkból — a jogarra viszont azükségünk lesz. Menjünk a SLOT-os szobába (NY, D, D, D, D, NY, E), és nyissuk ki a jogarral (WENDE SCEPTER AUF SLOT AN). Hát ez nagyszerű! sikerült kinyitni a kastély kopuját, Menjünk el (D, K, E, fel, K, D, D), de még ne menjünk ki, hanem keressük meg a motró km. szóval a földalatti forrást (le, le, D). Vizsgálódjunk egy kicsit, és — mivel már a hordónál som tudtuk szomjunkat oltani — igyunk egy kicsit a vízből. DAVE szépen leszórtelonedik — a fartózésnek vége. Most már tényleg kimehetünk (E, fel, fel, D).

És ismét a jól megszokott kis életünkbe csöppönünk... THE END... CONGRATULATIONS... meg minden!

Mint az eddigiekből már kiderülhetett, a program egyetlen nagy hibája — legalábbis a hazai általános műveltség, és nyelvtudás tükrében —, hogy német nyelvé. A cég egyelőre nem ígér angol verziót, ami elég szomorú, nem valószínű, hogy sok bór vállalkozó próbálkozná az átirással, figyelombe véve azt a tényit is, hogy o szövegek terjedelme mintegy 320 kbyte (még C64-on is!).

Összességében ottól függetlenül nem rossz kis kalandot alkottak a szerzők, bátran ajánlhatjuk mindenkinek, senki nem fog benne csalódni. Ja, a cég már dolgozik o játék folytatásán, a SOUL CRYSTAL 2. 1993 egyik azenzációjának ígérkozik. Kíváncsian várjuk...

Gateway Corporation



CARTOON

Akiknek már volt szerencsájuk elolvasni a **PC-s játékok** című könyvben található **SPELLCASTING 101** és **SPELLCASTING 201** játékleírást, azok bizonyára már alig várják a folytatást... Nos a **Legend Entertainment** ismét bizonyított. Legújabb alkotásuk igaz nem ez **S101/201** folytatása, de nem sok hiányzik ahhoz, hogy **S301**-nek tituláljuk. A játék menükezelését az **S101/201**-ből vették át, s a sztori is legalább annyira dobil, mint az előzőek (Talán nem véletlen, hogy engem sem lehetett levakarni a monitorról, amíg áramszünet nem lett... — CoVboy)

Ezt a programot az emeli az eddigiek felé, hogy még fantasztikusabb a grafikája (PC-n VGA színeket használ, és néhány SVCA kártyát is közel 800*600*16-os módban) — logotóbb csak az **S101** idején lehetett ennyire áradozni a grafikai színvonalról.

A játék alapötlete (mint ahogy azt Copyright-ként a program állandóan hangsúlyozza is) **Frodank Pohl: Átjáró** című könyvéből származik. Ez a könyv magyarul is megjeleni, bár nem terjesztették széles körben (lásd: *Galaktika Burát Kör*)

Az Intro és a kezdetek...

„2077-ben járunk. A Vénusz a Föld túlnépesedése miatt potenciális telepedési cél pont a már majdnem teljesen lakhatatlan Földet szemben.

Nevéhez nem egészen híven az a bolygó nem egy paradicsom. A telepedőink, majd az újjukat követő telepedőknek először is alkalmazkodniuk kell a 900 C°-os hőmérséklethez és a 94 atmoszféra létszín nyomáshoz.

A bolygónak emiatt inkább a belsejét vették volna birtokba az emberek, azonban nem találják ott egy régi civilizáció nyomait, és arra a fontosabb, a technikáját. A bolygó keresztül-kasul volt szöve mesterséges ülgutakkal.

Az időközben teljesen eltűnt, 500.000 éves civilizáció a Földet uráló 20 billió lakó reménye lett, amikor a technikai vívmányokat is megtalálták.

Egy — a telepedőről, Sylvester Macklin-ről elnevezett — csatornában bukkantuk rá az első űrhajóra.

A telepedő: Macklin mégsem jeleritette azonnal az ügyet, hanem inkább beszélt, és maga lépett a tettek mezejére — piszkálta a kapcsolókat, stb... Nem kellett hozzá sok kúrál, hogy az indítógombot megtalálja: a motorok feldübörögtek, és mihelyt a hajó felszállt, eltűnt. Egy olyan helyen materializálódott újra, amit manapság **Tau-1**-le „úr”-nek hívunk.

Amikor az űrhajó visszalépett a normál űrbe, Macklin meglepve tapasztalta, hogy még mindig a mi Naprendszerünkben van; és még meglepőbb élménye volt az, hogy egy komplett dokk-rendszerben dokkolódott be, ami a **Merkúr** és a **Vénusz** között keringett. Az űrhajó bedokolt, és Mucklin kiszállt körülnézni.

Vissza már nem tudott szállni, közben egyre éhesebb és szomjasabb lett. Elhatározta, hogy ha már úgysem mehet vissza, jelzi az emberiségnek, hol van; kilundálta, hogyan kell a hajó üzemanyag-tartályait feltöltöztetni. Erre a NASA már feltöltöztet, és nem hagyta a dolgot feltérképezetlenül.

A NASA konvoly, amikor a **Huechoe** űrállomáshoz ért, száznál is több működőképes,

a lénysebességre gyorsabb sebesség előérésére képes hajót lett. Ez az **ÁTJÁRÓ** lett az emberiség kijárata az ismeretlen világok felé...

A földi kormányok felismerték, hogy bajt okozna, ha egyetlen állam felügyelné az **ÁTJÁRÓ**-t, ezért egy független multinacionális céget, a **GATEWAY ENTERPRISE**-t bízták meg a lehetőség hasznosításával.

A lénysebesség felotti űrjárgányok manapság már kísérleti célokra szolgálnak: önként jelentkezők mászkálnak velük ide-oda az űrben, hátha telepedeznek valami érdekesre. Mostanság a tudósok a hajók irányítási rendszerének belső fortélyait még mindig nem ismerik, így előre nem állapítható meg, hol landol az űrhajó — leletőbb kellemlen helyen is végcélhoz érhet...

Ezek a kluccsanások igen veszélyesek. A telepedők 15 százaléka egyáltalán nem tér vissza, 80 százaléka semmit sem talál, csak a maradék 5 százalék küldetése bizonyul eredményesnek — és belőlük lesznek a milliósok.

2101 December 23-án mi nyerjük a lokális lotó-fényeleményt: egy 238575 dollár értékű jegyet az **ÁTJÁRÓ**-ra, tíz napra, amivel megfoghatjuk az Isten lábát...

2102 Május 17-én meg is érkezőnk az állomásra...

Rögvost a szobánkban találjuk magunkat. A falon a házteléfono villog, ezzel is jelezve, sürgős üzenete van számunkra. Kapcsoljuk be! (Egyszerűen csak **LOOK TV COMSET**, miután **TAKE DEBIT CARD**-dal felszedtük az azonosítási kártyánkat)

A legfontosabb üzenetek

HECTOR GDMEZ:

Figyelni, a Heechee hajó közelésének ismeretése minden nap 15 órákor van a T20-as teremben, a Tanya szinten. Kérjük, írj magaddal a DataMan-t!

THOM SELDRIDGE:

Hétfő, götyöl En lönnek a te konzulensid. Ugorj be egy italra a Blue Hell Bar ba: minden este ott vagyok, pont nyolckor

TERRI NELSON:

En volnék az állomás bemutatója, és a 'rid' az esetleges személyekkel. Barmikor feltivaltsz.

Ez a három legfontosabb személy, akikhez legelőször szerencsénk lesz.

A főbban felünk egy némileg humoros kláitkés könyvet is (amit aztán perszo becserelehetünk a Corporation office-ban (a Dog-szinten) — READ BOOK — egy DATAMAN-ra): >Open the drawer; >Take book Ezek után kimehetünk a szobából, és mivel a fent említett office pont innen nyílik, NW-re, lépünk is be! Odabent adjuk oda a nőnek a könyvet, és cserébe meg is kapjuk a személyi adatbankunkat, a DATAMAN-t (>Give book to the receptionist)

Az előadás és utána...

Hamarosan itt a három óra, menjünk is a T20-as terembe! (>Southwest; >North; >Down; és ott be a terembe; >West;) >Wait until 15:00

A prol az előadáson mindenki megtegyék kétféleképpen: szemben az eddigi ténnyel, az már némi jogot biztosít a röptődára. Ezenkívül ezó osik a Dataman hasznosságáról is.

Az előadás után már sommr dolgoztok egészen este nyolcig, ezén meg most telmehe-tünk a bárba (perszo meglátogathatjuk a parkot a csovarhúzóért, majd a fegyverszobát a pisztolyért stb...) >Out, >Up; >South; (Heecheetown) >East; (Blue Hell Bar) >Sit; >Wait until 20:00

Thom Seldridge meg is érkezik, és leül mellénk. Először a két fontosabb szintről beszél az állomáson (Dog és Tanya), majd várakozó álláspontra helyezkedik (Thom looks at you expectantly). Ne késlekedjünk, vegyünk neki egy italt, hátha ezzel is elősegítjük karrierjének alakulását (Nemes csalekedet, ezt magammal szemben is be fogom vezetni — CoVboy).

>Buy Thom Seldridge a drink Ekkor már komolyabb dolgokat fog megemlíteni:

Kétféle felderítő van: a két (ez a sima legénység, nevezhetjük öngyilkosoknak is) és a zöld kitűzős (ez már jobb, teljesen szabadon száguldozhatnak ide-oda). A zöldet vehetnek részt az Orion programban, ahol minden felfedezés ezonnal fantasztikus pénzjutalommal jár.

Elmondja: Terri Neilson, a konzulensünk, estőnkén gyakran benéz ide a bárba (22:00-kor), és ő az a megfelelő személy, akinél el lehet intézni a zöld kitűzőhöz való jutást.

Odadja a memo-ját, hogy mi helyt találko-zunk Terr-val, adjuk oda neki, hátha bevo-z az Orion-programba.

Amikor befogja a száját, és elkezd újra fészkelődni a székén, ismét rondéljunk neki egy kis lötyödt!

>Buy Thom Seldridge a drink Újra elkezd beszélni:

„Amikor a NASA felfedezte a krkötőt, a hajókon kívül semmit sem talált... Előggé turt egy ilyen hatalmas és fontos úrkikötő esetében... Többek szumi is rli az állomáson nreg egy csomó dolog felfedeztetlen... Össze is hozlak egy legendás Gateway-vel...” és egy emberrel tér vissza: Nubar Kamalian-nal.

Perszo mi vagyunk itt a fizető emberek, így ő is rögvést meg akar kopasztani: „How about a drink, new fish?” Perszo, YES-eljünk...

„Ősször repültem ki, ebből majdnem két kü-detés végződött halálosan... Leszálltam egy Quedre-osztályú bolygón, és a sok nyavalyán átverekedve magam egy doboznyi illym lemozkötőt tartaltam...” — felmutatja a nyakláncát. Emellett egy kleszt szidja a Tár-saságot, majd nagylelkű ajánlatot tesz: ha megvárjuk a kaszinóban a 'Ki tud többet a Földről?'-játékban (Ne vajon honnan vat-ták az ötletet? — CoVboy), miénn lehet a medallion, mert neki úgyis van még...

Kövessük is a kaszinóba! Ott >Play game

A játék, avagy a programvédelem

A játék: a program védelme (elég egyszerű...). Egyszerűsítés, hogy van négy választható tömekör, és akkor már csak a megfelelő válasz-sorrendre kell vigyázni. Tahát, először válasszuk ki a tömekört, majd az alábbi táblázat kiválasztott oszlopa szerint billentyűt nyomjuk be.

A = Sorszám
B = Történelem
C = Művészet
D = Tudomány
E = Játékok

A	B	C	D	E
(1)	3	4	3	1
(2)	2	2	2	2
(3)	4	4	4	4
(4)	2	1	1	4
(5)	4	1	4	1
(6)	1	2	3	4
(7)	2	3	2	2
(8)	4	4	4	3
(9)	1	1	3	2
(10)	4	3	4	4

Ha ügyesek vagyunk, az ürge 7-es válasz-helyességénél jobbat érünk el, és így megkapjuk a medallion-t.

Utána már csak vissza kell mennünk a bárba és tizig várunk (>Wait until 22:00)

Felkészülés a próbarepülésre

Hamarosan megérkezik Terri Neilson a Felfedezőprogram-szekciótól.

Térjünk máris a tárgyra, az Orion-program-ra!

>Ask Terri Neilson about Orion program Elmondja, az elmúlt két év 3000 tanítványához képest csak 25 vehetett részt az Orion-programban. Ilyenkor nem sok esélyünk lehet a bekerülésre: legalább két teljesített misszióknak kell, hogy legyen (az a könnyebb része), valamint egy nagy felfedezésünk.

Végezetül még megadja a PV hívószámát, és beszél arról, hogy is lett belőle valaki. Ezután már semmi dolgunk, dőlünk le a szobánkban aludni, reggel pedig természetesen >Take all.

Ha alózik nap almentünk a hangárhoz, ott azt a tájékoztatást kaptuk, hogy másnap ér-demes megpróbálnunk a kirepülést —

most menjünk is! (>Out; >North; >Down; >South; >South; >Give blue badge to agent;)

Nami érdekességet elmagyaráz, majd bevo-zet a dokkba. Ott máris másszunk fel a hajóba, és úljunk le (SM).

A kódbeírásnál természetesen a négy karaktert úgy kell beírítanunk, hogy a képernyő alsó felének valamely kiválasztott kódjával azonos pozíción levő számjeggyel pontosan megegyezzen, és akkor GO Lesz egy értelmetlen küldetésünk, ahol semmi megoldandó feladatunk (még lehetőségünk sem lesz rá!) (ezeket a program BLACK HOLE, FRAGMENTS, RED GIANT névvel illeti, és felbukkanásuk véletlenszerű), de a másodikkal immár szerencsánk lesz: egy bolygó, a SIDMA DAYAN 7 körül állunk be keringő pályára. Szálljunk le, vegyük fel az úriukat (dupla click rá), majd >Open hatch; és OUT (Blast Zone).

Az első kaland

Indulunk is el az ösvényen (>North), egy barlangbejárat alatt találjuk magunkat. Természetesen talmászni nem tudunk, de jól láthatóan a barlang felett egy ösvény vezet a fegyverekhez. Keressük is meg a sziklapárkány kezdőjét! (>West, >West, (Rockslide), >Climb Rockslide; >East; >East; felérünk a hegytetőre Van itt egy nagy szikla; mi lenne, ha megasztigálnánk? (>Look at the large rock; >Look under the large rock) Hopp... Odalent egy hatalmas sziklahalom keletkezett: hátha most már feljuthatunk a barlanghoz! Menjünk is le! (>West; >West; >Down; >East; >East; és vegre felmászhatunk a kőhatmon: >Up; — Entry Chamber)

Bent érdekes dolgot látunk: néha egy-egy nyílás jelenik meg valamelyik irányba, de mite odalépünk, már be is záródik a nyílás. De ha más irányba lépünk, szerencsénk lehet... Szerencsére van szabályosság a teendőnkben: a következő táblázatban felsoroljuk, hogy merre felé kell lépni, ha az adott irányban kinyílik a fal

Erre nyílt ki a fal	Nekünk erre felé kell mennünk:
Northeast	East
East	West
West	Northwest
Northwest	North
North	Northwest

Bent a teremben vegyünk is fel a dobozt (>Take the metal box) és menjünk vissza (a felszállásnál először álljunk ORBIT pályára, majd onnan induljunk vissza az állomásra)...

Visszatérés után

A felfedezésünkért linom kis 25000 dolcsi kapunk... és automatikusan elő is lépünk... Most már csak az a dolgunk, hogy az alózik este kapott számon felhívjuk Terri-t, és így egygyűssük karrierünk útját egy zöld kitűző képében...

Tahát: vissza a szobánkba! (>North; >North; >Up; >South; >West).

Nézzük meg Terri számát (>Look at mykin). 33-0579. Most már hívhatjuk is... (>Read the PV comment, 6-os billentyű). Megmondja, mikor és hol találkozunk (nálunk ez 9:50 volt, természetesen a Blue Hell bárban).

Ott bejelenti, hogy látogatja az Orion programban való részvételünket, és hogy

napra raggal 9-kor van tájékoztatás a zöld fitúzóknak a T52-ben, a Tanya szinten. Persze immár zöldok vagyunk... Most már itt az idő, hogy a parkban is tevékenykedjünk egy kicsit... (teljesen északon).

Először is, szedjük fel a rózsát az érlelőből, majd (ajánljuk a sima dupla clikket) húzzuk meg a gyümölcsöt a melletti szarkentyún levő vörös kart:

>Pull the emergency lever

Egy kis idő múlva egy korbantartó jelenik meg, átkölti szóra arra a marhára, aki általában kapcsolja azon élettartossági be-
rendezést.

Miközben szétkapja a gépet, átad egy-két szerszámot, köztük egy építő csillagtejtű csavarhúzó-szerűséget. Ezt meg is használjuk, ha beleesünk a kettődedénybe (majd miután elmegy, alószedjük): DROP KEY IN HYDROPONICS TRAY. Eközben az ürge megállás nélkül nyomja a sódort.

„Maga egy bizonyos Rolf Becker-re emlékeztet... Eppen úgy néz ki, mint ő. Ő szintén egy fiatal kutató volt, '92-ben kezdte. Mindig szerencséje volt, minden küldetésén sikerrel járt, és ezáltal rengeteg pénzt szedett össze.

Szerencsés volt, kivéve az utolsó missziót.

Az első misszióján pl. egy jeges bolygó körül elkezdett szaglászni, és utólag frötyve szerencséje volt, éppen rámbazott egy új hajó-szarkentyúra. Itt van lábbal a függő motortól, mint akart. Menten megváltott pár rakétát, amivel krátert vágott a jegbe, és így már hozzátérhetek a cucchoz... Csinos kis milliót akasztott le a találatosságáért az istenadta!

A második küldetése is szerencsés volt. Akkorban még nagy pénzért jártak különleges csillagászati jelenségek felvételeiért — ezt is megcsinálta...

Mihelyt hazatért, élvezte az igen csak szemrevélt Adituna Lore-t, a Corporation egyik nagygyűjteményének lányát.

Beckernak meg kellett várnia itt állnia, de megsemmisítette. Tovább haladt a szerencséjén... és nem is jött vissza...

De ezzel a történet még nem ér véget... Később elég furcsa dolgokat láttam... Van egy tudós, aki a AI laborokban melózik az alkotott rózsában. Lehet, hogy nem hiszed, de láttam, hogy a falon át tud menni!

Szinte minden éjjel, pontosan éjfél után ez az ürge felbukkan a Babe színtre, és ott eltűnik... Egy ládát vonszított oda, hogy kiutasítsa, mit is csinál... Az ürge odamegy a titkos végén levő Hoochee témből való falhoz, és puff!... eltűnik!

Amint lelép az ürge, szedjük fel a csavaranyúzót az akváriumból, majd menjünk ki. A rózsával lépünk meg a titkárnőt a lőtérrel NW-re (mert úgyis mondja, ha ASK-oljuk, hogy nagyon örülne egy új rózsának az asztalon levő elszáradt régi helyett)

>Give rose to the receptionist

Az újságban szintén Rolf Becker-ről van szó, a arról, hogy a híves 1 milliót dollárt ajánl a lárj visszahozójának...

Ezután nézzünk be a múzeumba (a szintünkön teljesen déle van). Van ott egy-két Hoochea szerkentyű, amit viszont nem tudunk elcsenni, mert ha a VIZUÁLIS érzékelő nem érzékeli azt a helyen, a vitrinben, akkor riasztást, ha megpróbálnánk lelépni...

A jobb oldali vitrinben levő szerkentyűről az alábbi alapján kiderül, hogy valamiféle szenzor lehet vagy képrögzítő szerkentyű, és van rajta egy kb. 10 cm átmérőjű nyílás... Nem láttunk már egy kb. ekkora me-

retű szarkentyűt, ami esetleg befér ide? Hát persze, a medál!

>Put medallion in depresslon

Most már csak próbálkoznunk kell, hátha valami értelmeset tudunk hozni a dolgokból...

>Take the tuning fork

>Put tuning fork in Hoochee device: a Tuning fork hologramja (ami ráadásul meg is fogható és át is helyezhető) megjelenik a szerkentyű felett... Mit is mondott a figyelmeztetés? Vizuális riasztórendszer? Hát akkor lehet, hogy elagondó lesz a HOLOGRAM-ot visszarakni a TUNING FORK helyre...

>Take the hologram

>Put hologram on pedestal

A vészjelzés megszűnik; bejött a csel! Most már az eredeti példányt a TUNING FORK-ból nyugodtan fel is markolhatjuk:

>Take tuning fork

Ki is mehetünk... Most lépünk be a legyverszobába (az alsó szinten leghátul, IN). A pisztolyt, bármilyen magas is a rangunk, a szobából nem tudjuk kicsempészni; de nézzük meg a szellőzőrácsot, hátha azon át el tudjuk csúsztatni a pisztolyt valahova — hisz az állomáson rengeleg ilyen szellőzőrács van...

Ha valamit látni is akarunk a rácsból, miután felszedtük a pisztolyt (TAKE GUN), álljunk fel az előtérben levő asztalra.

>Stand on the storage cabinet

Most, hogy megvan a speciális csavarhúzó, már ki is tudjuk nyitni a rácsot (sima dupla clikk!), és bent: meglepetésünkre egy gombot lelünk, amire LOOK-olva megtudhatjuk, hogy az a légkondicionáló léltető és korbantartó kis robotot hívja (biztos a palkányok leggyűlöltöttei letemnek szedegott össze...) (...vagy a huzatban felszippantott CoVboy leveleket — CoVboy). Nyomjuk is meg, majd várjunk egy kicsit (Figyelem! PC-n a program itt hajlamos néha a kifagyással! Pl. előfordulhat, hogy ilyenkor azt írja ki: „Nem tátható itt semmitéle gomb!”; ilyenkor nem árt bootolni...)

A tisztítórobot megjelenik, és ami érdekes, látni rajta egy fiókcskát, amiben hurcolásztalni lehet vele ezt-azt. Mi a pisztolyt logjuk a gondjaira bízni: >Put gun in the robot waste box; majd >Close the air duct. Már is mehetünk vissza pl. a ml lakosztályunkba. Ott >Open vent cover; >Press small button; >Wait; >Take gun; Fel is mehetünk a korbantartó útmutatásai szerint, egy kis szellemidőzésre... A tesó szinten menjünk teljesen nyugatra, majd akár be is mászhatunk a ládába...

>Get in the crate

>Wait until 24:00

Perry pár perccel belül megjelenik, és mielőtt eltűnne bent, eléri egy cetlit, amit szedjük fel: >Get out; >Take slip of paper; >Read slip of paper (23522).

Itt az idő, hogy bemenjünk... >Hit tuning fork; majd

>Put tuning fork in slot

A kódot az előbbi papírról lehet leolvasni: simán, egymás után nyomkodjuk be a számokat.

Odabent nem sok érdekesség van (jelenleg).

Ezután már mehetünk vissza a szobánkba remélvásra...

Ismét hajókázunk

Másnap indulás a T52-be a zöld-eligazításra, kilencrel

Utána mehetünk egy kicsit hajókázni (>South; >In; >In; >Sit). A szokott módon irogassuk be a kódot, és az esetleges cáta-

lanra sikeredett küldetések után ismét próbálkozzunk!

Hamarosan az Aleph 4-en landolunk — először itt vannak lelaglózó színek a programban...

Ez a bolygó már cseles: többször kell visszamászni ugyanarra a helyszínre, mert a program csak így adagolja a helyszíneket...

>Out (Landing Site)

>East (Path)



>South (Lake Shore)



Itt még nincs sok leendő: talán ha párszor visszalátunk még...

>North

>Northwest (Clearing)



Na, végre értelmes életnek nyomára találtunk! Sőt, ha egy ideig várunk itt, két kurt(?)szó után mindentől gyanús alakok jelennek meg, és kituszkolnak a tisztasról. Ez ellen úgy védekezhetünk, hogy vagy nyugatra megyünk, vagy — ami először közenfekvőbb — alrajtózunk a szikla mögé (HIDE BEHIND BOULDER).

Most már kilöhetjük, mit is csinálnak azok a véglenyok! WAIT-oljunk a második kurt szó utánig; úgy látszik, ez az építmény valami kutikus célokat szolgáló lehet, mert libasorba állnak előtte, a vezető meglátja valami slpszerűséget, majd simán visszavonulnak...

Ezt igen sűrűn csinálják, és ezt ki is használhatjuk a lalujuk meglátogatásához, ahonnan rendes körülmények között menten kirúgnának, de ilyenkor nincs ott senki...

Előtte még menjünk vissza a tópartra... Most már egy salamandert is lelünk, amit menten csípünk át (>Take salamander), majd irány a falu.

>North (Path)

Itt várjunk addig, míg újra fel nem harsan a második kurt szó, és ekkor most már lénylag irány a falu (>East).

Itt menten lépjünk is be (In) a főnök kunyhójába (Chief's Hut).



Itt egy akváriumot lelünk, most meg ne azzassuk meg a szalamandert (de főleg magunkat ne: ki tudja, mikor éget szét ez a lótyó!), hanem inkább DOWN-nal rejtőzzünk el (Under Big Hut).

Amikor odakint (egy WAIT után) minden alcsöndesedik (...Silence follows), UP, és akcióba léphetünk.

Jól! A vezető tisztelhetjük a lében! Enyhén sebezhető pozícióban van, de ne lőjük le, mert esetleg nem lenne kelleme a méter magas savban turkálni mindentféle lótyó után, hát még ha nem is látunk semmit a dög maradványaitól!

Inkább tegyük be a szalamandert a kádba (>Drop salamander in the tank), és várjunk. Hopp! Elhalássza a főnöktől a mágikus rudat, de emíten lótyó, még csak véletlenül sem adja oda, inkább lelöp vele.

Menjünk utána! Na, vajon hova mehetett? Csak a tópartra! (>Out; >South) Valóban itt van! (>Take the metal cylinder) Most már mehetünk is vissza a dómhoz (>North; >Northeast; >North; (Base of Dome)). Alkalmazhatjuk a régi, jól bevált trükköt:

>Put metal cylinder in the dome slot
Már megint egy kis dühítés! Gyorsan oláruljuk, mit kell nyomni:

Kérdés száma	Alakzatok rövid leírása	Nyomandó válasz
1.	Háromszögek és körök	4
2.	Egy hatszöggel kezdődik a sor	4
3.	Mindenféle kuszavonal	3
4.	Duplázott síkidomok (tűörhatás)	2
5.	Nem koncentruikus körök körben	5

Ha sikerrel bejutunk, bent mind a három színes izét szedjük le, majd másszunk fel az emelvény tetejére (>Take the yellow tan; >Take the blue prayer tan; >Take the red prayer tan; >Up), majd a kék cuccot a piros, a sárgát a kék és a pirosat a sárga aljzalba fogyük:

>Put blue prayer tan in the red slot
>Put yellow tan in the blue slot
>Put red prayer tan in the yellow slot
A herkenyű máris szállítható... 2xOUT, majd irány az úrhajó (>South; >Southwest; >West; >Up), és vissza a támaszpontra... Most már 50000 dolcsi kapunk tudományos benuzsként, és mástól milliót egyéb címen...

Pár nap pihi után

A jólét megérdemelt élvezete után az egyik nap reggelén a házteléfono villogása ébreszt Trókos üzenet: ha lehet, azonnal táradjunk a kaszinóból nyíló szoláriumba, mert a Föld létérdekéről van szó...

Sajnos, jelenleg még nem engednek be a kaszinóból nyíló ajtón, ezért először is szerezniük kell egy beugró. Ezt a recepció feletti Virtual Reality gép kezelőjétől zsebelhetjük be, amennyiben megtaláljuk a tengorparti VR program rejtett hibáját (a lóbbi is végignéztük itt, de semmi értelmes

nem volt: pl. ugonazokat csinálni, mint amit mondanak — pl. Ugorjál, akkor JUMP meg hasonlók).

>Out; (Blue Hell Bar); >Out; (Heecheetown, >Northwest; (Corporation Office Lobby); >Up.

Dumáljunk egy kicsit az ürgével... Bizony, ez a MEMBERSHIP BIN lesz a bejuttatónk a klubba...

Az ürgo elmondja, hogy lehet kikészíteni egy VR programot, hogy az kifagyjon (tehát nem PRESS ESCAPE KEY segítségével lépünk ki). Nekünk éppen ez lesz a feladatunk; és ahogy már előre is sejtető, itt is a végtelen ciklus ($X=X*2$) trükkjét kell alkalmaznunk a fagyasztásra...

Először is kapcsoljuk be a VR szimulációt:

>Sit in the couch

>Put on collar

>Push switch; (ha esetleg az nem a Beach-on állna, akkor addig PUSH-oljuk, míg arra nem áll).

>Press power button

Figyeljük meg a helyszínen, hogy itt a SCANNER szolgál minden dolgot sokszorosítóként (ebből már talán következik is a túltöltési stratégia): viszont az ürgo nem engedi, hogy vakolódjunk a gépével.

Ezért talán itassuk te (>Take daiquiri;

>Give daiquiri to the bartender; jópárszor)!

Nem fog tiltakozni (Még szép! — CoVboy), s hamarosan szépen kidöglik. Ekkor már szabadon nyúlkaíhatunk...

>Take the frosted glass

>Put frosted glass in scanner

És megindul a löncreakció... A VR program persze, annak rendje és módja szerint, kifagy, mi meg megkapjuk a beugró (NE FELEJTSEK EL TAKE-KEL FELSZEDNI)

>Take off collar; >Take memberstrip pin;

>Out; >Out; >East; >East; >East

Milioht belépünk, láthatunk valakit, ahogy beszélget a szoláriumba, északra. Ez lesz a mi emberünk! Menjünk utána (>North; >Sit in the couches).

Rendkívül izgalommal elmondja a novtelen telefonáló, miért hívott ide.

„A Corporation elnökségének speciális asszisztense vagyok, és tiz ó személyes pürrnesára vagyok itt.

Ami az Aleph 4-en találtál, több mint egy szimpla gép. Ez a legnagyobb feltedezés azóta, hogy Macklin feltedezte az Ájtárot magát; és meg kell mondani, hogy kellemtelen véget jelzett előre.

Mután elhagytam ezt a szobát, légyszíves azonnal menj a Corporation Adminisztratívó hivatalába. Leonard Worden és a Tudományos Főmunkatárs már vár Rád, hogy elmagyarázza az Aleph 4-en talált lelet jelentőségét és azt, mit kell tenned azon négylopó-sus küldetésben, amire kiválasztottunk...

Ami nem fogna elmondani — mert nem is tudják —: mindent kis misszió teljesítése esetén 5 millió, a teljes teljesítésékor plusz 25 millió dollár vár Rád...

Bocs, hogy ilyen hülyén kellett ezt Veled közölnöm, de nem akartam, hogy véletlenül kiszivárognon a dolog... Ha egy ilyen katasztrofá híre eljutna a Földre, ott olyan méretű pánikot keltene, amekkorát még nem látott a világ... És jegyezd meg: nem találkozunk...

Györünk vissza a Corporation Office Lobby-ból Ott botasékelnek a konferenciaterembe, ahol már várnak ránk, és kezdődik is az előadás:

Az előadás

Leonard Worden kezd:

„Zöld a köpenyed, úgyhogy tudod, ki is vagyok... Ez a világ itt mellettem Yurig Seon

Lee, a Tudományos Szekció főfejeze. Dióhéjban, egy igen veszélyes küldetést bízzunk Rád: aktivizáld a Heechee cloaking rendszert, ami ránkénthetőleg meg fog védeni bennünket egy támadó hajó szemben. Máris bővebben kifejttem... Amit az Aleph 4-en találtál, sokkal fontosabb, mint gondoltattad volna: egy komptált Heechee számítógép, optikai rendszárú, kristálymátrixszal az adattárolásra és — manipulálásra. Az a három 'prayer tan', amivel végül is fel tudtad szedni a gépet, pedig tulajdonképp nemöntegység...

A computer önmagát 'the Savant'-nak hívja. Az előtt három hét alatt megtanította tudásainknak a Heechee nyelvet, némi matematika-alapot, és egy csipet történelmet. A múlt este mégis azzal fordult hozzánk, hogy az alapfeladata nem a tanítás, hanem a veszély hírének közvetítése.

Elmondta, miért lúntak el a Heechee-ek. Úgy lúntak, találtak egy másik, idegen fajt, a 'Assassins'-eket. Ekkor már az Assassins-ek módszeresen irtották a Galaxis intelligens népeit. Nem tudták a Heechee-iek, miért teszik ezt, így megfékezni sem tudták őket...

A rossz hír, hogy az Assassins-ek még mindig élnek! Egy szép nagy őrtornyot építettek Heechee-en, a 'WatchTower'-t, ami a Galaxis zugaiból érkező elektromagneses és FTL sugarekat figyeli. Ha a torony egy fejlett civilizáció sugárzásait észleli, azt azonnal szótítorjók.

A Heechee éppen hogy megközelítette az FTL lyotón kúszobszimtitét, amikor feltedezték az Assassins-ek jelenlétét és lönyt derítettek viselt dolgaira. Úgy döntöttek, építsenek egy sugárzás-érintékelő rendszert. Ez a rendszer 4 generátorból táplálkozik.

A Heechee-iek pánikba estek, éppen ezen védelmi rendszer bekapcsolása előtt. Ezért az ürgo is ismeretlen szegletébe távoztak, az Ájtárot itt hagyva, és a többi cuccot hajójuk, a Vénusz-barlangokat sítb...

Most jön a sűrűje! Amikor a Heechee-ek elhagyták a védelmi rendszerüket, már csak apróbb simítások voltak rajta szűkségesek. A Savant-el ezután egy olyan bolygóra telepítették, amiről azt gondolták, hogy értelmes lények lel tudják fudezni. Remölték, hogy olyanok is jönnek, akik a kódon is ájtutnak, és vannak annyira fejlettek, hogy a négy generátor bolygóját is fel tudják keresni, hogy bekapcsolják őket.

De az Aleph 4 ezt nem látte meg, és így most rajtuk a sor. Az FTL sugárzás a mi Naprendszerünkben — 'háló' a Heechee technológiának — most már olyan méntékű, ami már aktivizálhatja a WatchTower-t, és így a nyakunkra hozza a hatást, viszont nem tudjuk betáitni a Heechee technológia használatát a Naprendszerben: így nekünk kell aktivizálnunk a Heechee anyókelőrendszert.

„Mivel Te már eléggé jártos vagy az Aleph 4-en, a generátorok bekapcsolása rád bízom. A számítógép minden fontos információ megadott: a pályakódok a négy generátorhoz. Eléggé masszív szerkezetek...

El kell mindannyik bolygóra repülnöd, meg kell keresni a generátor vezérlőtermét. A vezérlőtermék mindegyikén lesz jobbról balra nézve egy rakerő, egy csúszka és egy nyomógomb. A rakerőt elfordítva az 'áram' megindul. A csúszkát felhúzza a generált tér nagysága kiterjeszthető a bolygó felszínre is. A gomb megnyomása aktiválja az erőteret.

Mög megmutatja, mi történik a világunkkal, ha mindez nem jön össze, és a kártyánkat beprogramozza az új koordinátákkal.

Azonnal induljunk is a dombokba, és szálljunk le!

Repülés Aurlgae 6-ra

Szerencsére most már nem kell vacakolni 'értéktelen' helyekkel — monten Aurlgae 6-on találjuk magunkat (már ha jól állítottuk be a kédot). A szokott módon szállunk ki. Először ugorjunk be a képernyőn hátul látható barlang-léléba!

>West; (Residence); >Take the clear prism; majd >East; (sajnos a hátul levő fekete piramist még nem tudjuk felszedni, de ami késik, nem múlik...).

Most már tudjuk pótolni a fémtányér lőrött szenzorát:

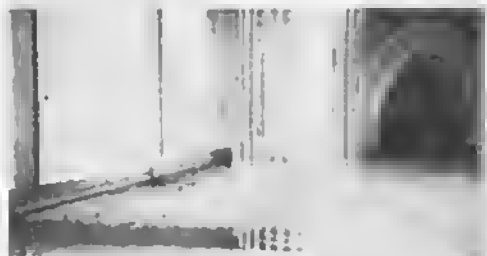
>Take the cracked prism

>Put clear prism in the diamond tray

És indulás:

>Step on the metal disk

Egy nagyon érdekes, pusztulóban lévő városba jutunk. Betörve a templomba, bizony a vazérlőtábla az omlódnus 3 tekercsűvel sugárvédett, jelenleg még nem férünk hozzá



Ha már itt vagyunk, szedjük fel egyet a földön mászkáló bogarakból! (>Take beetles) Mohotunk is ki, mindenesetre még egyszer álljunk a fémtányérra, hátha fel tudjuk valahol használni a felszedett rovar.

Irány újra a Residence, de előtte szedjük ki a teleport-szerkentyűből az imént belerakott szenzort és a kábelvégget! (>Take the clear prism, >Take the bright cube)

Odabent szedjük ki a régi kábel a műszor-léből:

>Take the dark cube

Rakjuk vissza a jó prizmat az eredeti helyére:

>Put clear prism in the diamond tray

A világos kábel pedig a sötét helyére.

>Put bright cube in the square socket

Ez a beszéd! Az üvegvédő eltűnt! Persze hiába mozdítanánk a piramist, azt még mindig fogva tartja valami... Talán valamit a mellette levő alaplakra kellene rakni? Próbálkozzunk az evilágból való bogárral!

>Put beetle in the oval tray

>Take the black pyramid

Siker!

Végezetül szedjük fel az összes fontos dolgot:

>Take the clear prism; >Take the bright cube; és már is talmáshatunk a teleport-díszkre... (Előtte ánolemszerűen >Put clear prism in the diamond tray; és >Put bright cube in the socket!)

>East; majd >Northeast; egy, a Legend-tól már megszokott (lásd az összes eddigi produkciójukat!) labirintusban találjuk magunkat; kövessük a következő lányt:

>Southeast; >East; >Northwest; >South; >West; >Southeast; >North

És egy szerkentyűt lelünk, ami jól láthatóan be tudja fogadni az imént felszedett fekete piramist:

>Put black pyramid on the metal stand

Most már ki is mohotunk: pf. >South.

Jaj de jól A vazérlőtábla sugárluggóny-vádelme megszűnt... Az oligazításon hallottakat használjuk is fel:

>Turn power knob

>Pull deploy lever

>Press activate button

És ezzel az első generátor be is van kapcsolva...

>Out; >Stand on metal disk; gyorsunk a bázisra!

Az első ötmilliót megkapjuk, majd máris indulunk a következő célpontra (KADUNA 3)

A következő bolygó

Ez a bolygó kinos lehel dús és igen gyorsan növő vegetációja miatt: egyrészt a földből, a lábunknál kinövő növények veszélyesek, ha túl sokáig lennénk egy helyen; ugyanígy veszélyes egy állandóan ránk akaszkedő főfog, amiről ráadásul csak náha kapunk lőröt, míg a vágó lőrő az lesz, hogy bizony sikerült átharapnia az ürühát és így nekünk kampec... Ezért időnként DROP WORM-ozzunk és amikor azt írja ki, hogy 'Talán ez az utolsó esély a lőrőpőstra', akkor sürgősen váltsunk képernyőt...

A leszállóhelyen >Take pod; (ha ez akkor nem lenne lehetséges, a kigyós pályától nyugodtan visszajöhetünk!)

Kelőre indulva (Anemone Thicket), hamarosan egy nagy pók jön velünk szembe.



Mivel közelsége végzetes, és meglőgni so nagyon tudnánk előle, lőrőkkel Vigyázat, rögtön akkor lőrünk, amikor megjelenik, mert két fővős is kell az istenadtnak!

>Shoot spider with gun; >Again



Amikorra kitorul, az aljnövényzel nagysága már aggasztó: azonnal le kell lépnünk. NE menjünk kéltre!

Amikor visszajöttünk a (kinyúlt) pókos pályára, már nyugodtan összaszedhetjük a pisztolyt (és ezzel ráadásul összegányoljuk magunkat a pók nedvelvel, ami a támadó ragadozók kedvét fogja szegni...) (TAKE GUN), és így már nyugodtan mohotunk tovább...

A mocsáron persze nem tudunk átjutni... Mi lenne, ha az odabent tanyázó lőnyt használnánk taxiként?

>Throw worm in the Swamp

Námi közjáték (RPG-be illő jelenetekkel) után az eddig összegömbölyödött vizilány holtan kitorul, és szinte kínálja az alkalmat a rajta való átlábálásra...



>East

Itt a különös növényeknél (ne árjunk hozzájuk!) dobjuk el a leszállóhelynél felszedett gyümölcsöket:

>Drop pod

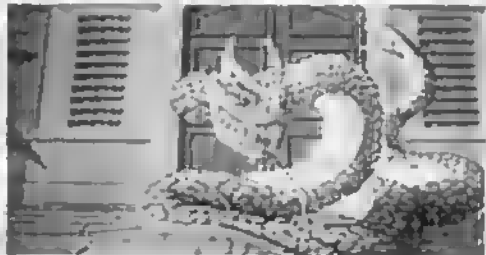


Egy patkány veti rá magát, de hozzáér az egyik 'aknához', ami telrobban, és a patkányt halálra sebz. Úgy azt fel is tudjuk szedni.

>Take the rat

Menjünk lovább kéltre: >East. A, de óhosnak látszik ez a kigyó... Talán ha megötljük valamivel, nem fog ránk áhilozni...

>Give rat to the snake



Bojott, valóban elkezdli a kigyó az obed után sziesztát...

>Open door; >In

Itt meg egy visszatasztó dög hever a műszorlalon... Ha le próbáljuk lökni, monten halatmasra dagad és ronda potákat vág, túhogyos fogakkal. Talán ha ezt a léghejőszorúezget kipukkasztanánk valamivel... (az akna-növény pályán van egy szöges bot-szerűség, azt szedjük fel: TAKE SPIKE!) >Stab pufferlug with spike; >Again

Minden akadály alháruft... a szokott módon indítjuk a generálort:

>Turn power knob

>Pull deploy lever

>Press activate button

(Persze a lépések közben nehogy elfeledkezzünk a >Drop worm-ról!)

És ezzel a pályával is kész vagyunk... Már csak vissza kell mennünk az ürühához, és hazarapulni...

A legnehezebb küldetés

A következő bolygó végre emberi környezettel és nagyszarú képekkel fogad... Bár eleinte az ember nem tudja, mi is érdemes tennie...

Jó észrevonni, hogy a sziget közepén van egy lép-szerűség: ha mindig innen indulunk vagy térünk vissza, sokkal egyszerűbb tájékozódunk.

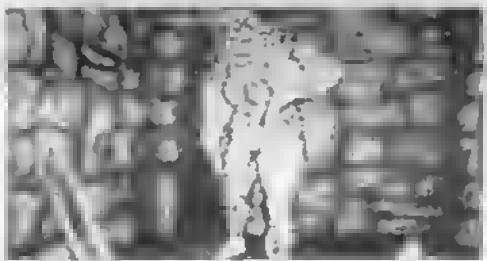


Első utunk vezessen a láptól jobbra. Itt kezdődik az erdő. Ha még tovább megyünk jobbra, a mélyebb erdőbe jutunk, ahol már bizony vadak is tanyáznak...
Itt TAKE ALL-tal szedjük fel a faágat (LARGE BRANCH) és a kúszónövény-ágot (VINE), majd figyeljük az élőlény mozgását. Ha éppen a délkeleti résznél tűnik el, elfjött a mi időnk. Menjünk keletre, majd innen a tisztásról északra.

Itt egyetlen érdekes dolog van: egy fatál (WOODEN BOWL). Csakhát, sajnos lyukas; így még gyümölcsöt sem lehet benne tartani. De a sziget északi végén (NORTHERN SHORE) lehetünk egy kis kavicsot, ami éppen ottmí a lyukat — PUT SMALL STONE IN WOODEN BOWL.

Mit is lehetne rakni a táliba? A viznek nincs sok értelme. De ha felkorassuk a boggyó-bekrokat, most már nem fogunk csak úgy a levegőbe nyúlkálni, hanem szépen tele-szedhetjük a kosarat.

Ezzel csábítsuk el az orkot, hátha sikerül időt nyerni arra, hogy a nagy barlangba be-nézhesünk!



Menjünk vissza az erdő molyéro, és ismét alkalmazzuk az előbbi csali, de most az építmény bejáratánál DROP WOODEN BOWL-t üssünk: főhősünk szépen leteszi a tálat, hogy a hegylakó még csak véletlenül se vethesse át Tűnés vissza a Dark Forest-részre!

Várjuk ki, míg a 'fenevad' megőrzi a boggyó szagát, és almegy őtük, természetesen észak felé. Ekkor gyorsan EAST, és SOUTHEAST — bent vagyunk a barlang külső részében.

Bent (ha In-t utunk) csak akkor marad meg a főhős, ha éppen nem éjszaka van (sajnos azt nehéz előre megmondani; ilyenkor ajánlott egyet aludni (már rögtön pár perc-cel a bolygóra történt megérkezésünk után) és akkor biztosan nappal lesz onnól a lépésnél!). Ekkor gyorsan kell cselekedni:

>HIT SHARD WITH LARGE BRANCH
>TAKE SHARD,

és azonnal lépünk le (bár a program azt írja, hogy „Megragadtam a lény, és a lejjel a falba vettem...”. Ehhez képest egész jó állapotban folytatjuk az utat...).

Menjünk valahová vízközelbe (a központi vízhez érve mindig rajlólyosan 'elűnt' a

kristálydarab — de más víznél nem tapasztaltuk ezt...), és WASH SHARD
Ezzel a kristállyal már abszolút megloz-hetjük a vadembert, és így tűri, hogy a nyakába lőzzön VINE-nal (TETHER BEAST WITH VINE) fel-alá sétáltjon velünk. Menjünk egy pályát keletre (a mocsártól), míg a DIKE-re nem érünk (ez a képernyő az űrhajónktól N-W-W-re van). Itt kell egy kis kúrázsi!



Dobjuk be a mocsarba a kristályt (THROW CRYSTAL IN POND)! Ez más pályákon azonnali halálunkat eredményezi, itt azonban kapunk még egy lépés-lehetőséget az ork végzetes dobása előtt. Ekkor simán sziccoljunk ki nyugatra, és láthatjuk, az ősomber által eldobott kő épp helyrehozza azt a kárt, amit a leszállás közben okoz-tunk. A mocsár szápen be is fogad... de most nem álmódunk ilyen extra-elyont dol-gokról, hanem a valóságban is megnyílik egy csatorna a vezérlőterembe... És itt már csak a szokott dolgokat kell beütni...

A következő küldetés talán a legnehezebb. Rengeteg lött anyagon kell átvágódnia annak, aki valamihez is hozzá akar kezdeni (ráadásul angolul és mindennemű vágós nélkül...).

Ez különben is nagyon nehezen teljesíthető pálya. nekünk is rengeteg RESTORE kellett a véglgvitelőhöz...

Amikor kiszállunk a hajóból, és valahogy elkeveredünk a Mountain Trailhead-ra, maga Becker fogad bennünket, akit nem kell bemutatnunk a figyelmes játékosnak: ő az, aki anno olvasott (és mollesleg akinek visszahozatalaért egymilliót ígértek a recep-ciósnál felszadott újság tonúsága szerint). MINDENKÉPPEN ÜDVÖZOLJUK (GREET)!

Megemílti, látogassuk meg, a aztán, jó LEGEND-os szokás szerint, etűnik, és semmiféle FOLLOW-os varázslat nem hasz-nál...

Talán menjünk is utána! (A térkép alapján könnyű lesz). A Pinnacles-pályán aztán nem jutunk át a madár fanyegető jelenleto miatt... Hogy a francban lehetne elűzni?

Menjünk el mindenképpen a Garden-be, és ott is fel! Szedjük fel mindent, a jegyzeteket pedig olvassuk át. Szó lesz benne a sip és a madarak kapcsolatáról (és ráadásul, miután átnéztük a lúzetet, azantúl nem úgy fog a program a különböző lényekre hivatkozni, hogy 'kaktusz', 'különös növény' meg 'kutyaféle', hanem megadja a rendes nevüket. Az más kérdés, hogy sokszor nincs a napló (arról majd később) és ezen jegyzet között korreláció: a naplóban emlí-tett, ércközelben nővő növény pl. nincs megemlítve a lúzetben; így csak tisztán próbálkozással kell néha haladnunk — szerencsére csak egyszer...): a River Overlook-nál látunk egy növényt. Itt nem lehet asni, viszont a Deep Shaft-ban felszedett PickAxe-vel fel lehet bontani a földet... Pár AGAIN után felünk végre egy kis ércet...
>Read field notebook

Date: February 21, 2088
Tárgy: S. canterlope humonga
Négyfajú, lőszertű állat, amit ahogy a lo ya-zol az avarban; a Mountain Plateau letejert észrevéve. Észrevett és elfutott, de utáni pár órán belül visszatért. Ugy vágta, mint egy fű, és tényleg egész nagyok...

Date: March 3, 2088
Tárgy: S. phylangomorph mandibria
Már a landolásom óta gyűjtemenim kisáramt úzetek az állatokat. 10 és 12 centi között van a hosszuk, és kb 7 cm. szélesség. Rengeteg van. A csípőjük mörgező és pokoli lőrdalmat. Nehezen kapitulálnak el.

Date: July 9, 2088
Tárgy: S. gyanthymus swoopa
Viszonylag kicsi, extrém intelligens, ügyorrt ellenőrdt laja. Érzékenyen reagál a sip hangjára könnyen elűrdtő velu, stb... Egy részük agresszív, de a maradék békén hagyja az embert.

X	X	X	Pinnacles	X
X	River Shore	Cliff Trailhead	X	Becker's House
X	Garden	Meadow	X	X
X	River Trailhead	Mountain Trailhead	X	X
River Overlook	X	X	Halfway Point	X
X	Deep Shaft	Mountain Plateau	X	Crash Site
X	X	Vantage Point	X	X

Date: February 15, 2019
Tárgy: S. gerald cassius
A kaktuszok agresszív fajtája. Negy méter-nél is magasabb, egy felnőtt példány hatalmas mennyiségű halálos erőt hordoz. A szokott önvédelmi módszer: a legkisebb érintésre minden irányba kinyomja a 'végtagjait', szerencsétlen áldozata ősrítme bűnátára.
Voltam olyan szerencsés, hogy sarját szemmel láthattam a működésüket, amikor egy szerencsétlen állatot csípett el. Bármennyire is halálos az érintésük, ez kívülről nem látszik meg rajtuk... Sokszor szórkosztam azzal, hogy biztos lábából meghajgáltam mindenfélével: ekkor csak egy pillanatra nyújtotta ki 'csápjait'.

Date: August 13, 2019
Tárgy: S. rodentia roadrunna (útfutó?)
Ez tűnik a leggyorsabb élőlénynek ezen a bolygón... 100 km/h s sprintelés, így szinte lehetetlen őket elkapni.
23 és 40 cm közötti méretűek, és miniatűr kutyára emlékeztetnek. Melogvérűek, és így tűnik, éleveszüldök.

Date: December 21, 2019
Tárgy: S. gopheria robustus
Az intelligens szervezetek legpáratlanabbika ez az állat: olyan, mint a földi díszszurusz, csak extrém kicsiben.
Nagyon mozgékonny, csak úgy, mint a S. rodentia.
Igert szociális, kelleshetes csoportokban él.

Date: January 1, 2019
Tárgy: S. jubifrutus deliciosa
A S. jubifrutus deliciosa eléggé egy különleges és édes levelet növény. A növény levelei különösen zamatosak; és a S. gopheria naponta a növény leveleiből testsúlyának mintegy kétszeresét eszi meg.

Date: January 2, 2019
Tárgy: S. winnerpoller avia
Egy közeli mezőn szundikálva, rég nem látott fűfajtákat láttam... Kb. olyanok a magjai, mint a pityangmagok és a hálkóptár örvöze. A környéken csak egy van, így kifejezetten komoly gondot okoznak és őrtőzőrn.

Date: October 5, 2017
Tárgy: S. mendobrilillum violeta
Ez az érdekes cserjés megrit valóján különleges fajta: nem húsevő, de érdekes módon egyes ökotöréseit megmádják az arn verődő féltrekn és rovarokat.

Date: May 2, 2018
Tárgy: S. parrot vocallus
Ez az első nappalban fedeztem fel először ezt az állatot (S. parrot vocallus). Árapapagályokra űnek, és a hangjuk szömyű, állandóan nyivákolnak. Abszolút körülnek velem mindennemű kapcsolatot: ezt eddig csak egy halasuttl tudom magyarázni. Némi dobszerkőit varázsolam magamnak, hogy valamilyen színesebb tudjam tenni itteni napjaimat. Egyszer, amikor valami ritmustalan szöliöt nyomtam, egy ilyen madár le szállt fölére alig egy méterre, és elkezdett karattyolni. Abban a pillanatban, amikor leálltam a játékkal, elrepült, de azonnali visszatért, amikor új játszmát kezdtem. S azóta is így vagyunk... Talán különösen ritmusérzékenyek lehetnek ezek az állatok...

Ugyanígy a fiókból is szedjük ki mindent (OPEN DRAWER, TAKE ALL), és az ÁSÓT se feledjük el feliszodni!

Hasonlóképpen, a naplóról is letehetően szükség lesz. Vigyázat! Ezt csak akkor szedhetjük fel, ha Becker éppen szundizik (pl. ilyen alkalom a házába való első betéré-sünk is, amikor mondja is, hogy „ilyen öreg vén csontnak, mint nekem, nem árt egy kis szundi, bár ez téged úgysem érdekeli...”). Ekkor kapjuk fel a naplót (TAKE PERSONAL LOG); de vigyázat! Csak kint olvas-suk el, mert különben kiszúrja, és fölőten olvasi, mert igazán már semmiképpen ne férhessünk hozzá! (Ha elolvasás után rö-gvest visszateszük a helyére, egy jópontos jelent, ha így nem szúrja ki, hogy beleol-vastunk...)
Mellesleg a program számolja, hány go-noszágot követünk el Becker-rel (pl. ki-vágatuk az egyetlen fáját, beleolvastunk a naplójába stb...) (Nálam túl is csordult — CoVboy), és hány jótéteményt (pl. vissza-szoroztuk a sétabóját). Ha a felmért jóté-tettek száma meghaladja a rosszakat, akkor fog a pálya végén mélgscsak vefünk tani-tal a bázisra. (Ez enged egy kis variálási lehe-tőséget a játéknak — pl. hogy a kötetet is felhasználjuk...)

Date: April 3, 2017
A hajóm helyrehozhatatlanul tönkrement ezen az elhagyatott és réptelen bolygón való landoláskor... Minden készlet odalett... Szerencsére azért nem olyan rossz a hely-zet...

Date: April 4, 2017
Tegnap este állatok nyomakodtak a ron-csok közé. Nem láttam őket, de viszont hal-tottam.

Date: April 5, 2017
Megtaláltam jelenlegi lakhelyemet is: egy ősi Heechee szobát... Rongfelv elektromos szerkentyű maradt formátságban, szeren-csére...

Date: April 10, 2017
Nem voltak elégnek kajául a gyökerek... Visszaemlékeztem, hogy a Heechee gépek legtöbbjében vannak 'actuator cell'-ek, amik tegyverként használták; és sikerrel el is búvártam egyet az egyik Heechee párol-ról... Az egyik fő-tormájú állatot le is tudtam vele lőni... Hát ember, úgy lőtt, mint egy miniatűr golyószóró... Ahogy megnyúltam az állattal, annyim megundorodtam, hogy el-tartottam a dög tetenét éppen valamivel nyugatra az ösvénytől, ami a gépem ron-csaihoz vezet... Vele együtt toleltem el az actuator core-t is, hogy még egyszer ne csi-náljak ilyen vadállatságot... (Ez egy igen cool infó volt! — CoVboy)

Date: December 17, 2017
Az itteni élet kezd egész elviselhetővé válni. Még több ehető növényt találtam, a lábam is szépen begyógyult.

Date: February 3, 2018
Nagyon sokat foglalkozom a növényekkel, a természetessel, a nemeslőssel...

Date: February 20, 2018
Ma kezdtem vezetni a külön jegyzetfüzetet a rővőnyekről...

Date: June 1, 2018
Siker! Megtaláltam egy kombinációját azon ásványoknak, amellyel elég kellemes kör-nyezetet varázsolhatok magamnak... Serei mxelek a közeli folyópartról egy kis rózsá-szín természetes, amit a mező dől magas hegyekből bányásztam... Ezáltal egy erős ballát tudtam fangcsálni...

Date: April 3, 2019
Két éve vagyok itt; mentésnek még csak nyoma sincs... Nem mintha vártam volna... Szerencsére az itteni élet egész jó... Píllóta koromban tök üresen éltam, teljesen kiölő-gítőenül... Most viszont boldog vagyok...

Date: April 18, 2019
Úgy néz ki, kitermeltem tritidert rózsaszín őrcut, amit csak letrített... Megpróbálók máshol bányászni, de nem lehetek ezzel kapcsolatban túlságosan optimista...
Nó egy növényfajta a bányám mellett, amit soha máshol nem láttam... Feltételezem, hogy ez a rózsaszín érc közelségét jelzi...
A bolygót Adriana 1-nek neveztém el...

Date: July 15, 2019
Idióta vagyok... Véletlenül elejtettem a só-tálalótornál a kllátó-platóról... Ide-oda pat togoztam a kanyon falán, ahogy feléle esett... Azután persze a folyó szakadéknak mélyén landolt. A... életbel

Date: December 8, 2100
Ahogy ide-oda kutakodtam azért a nyomá-rult séntrotort a folyó mentén, eszembe ju-tott, mi lenne, ha rítitenék egy tutajt...

Date: March 28, 2101
Összemkím az egy túlját és a kormánymű-vét... Sajnos az első próbák még nem vol-tak igazán tényszerűek... Így a folyóvíggy felde-rítését is inkább eltrapolom...

Kezdjük összeszedni a szükséges cuccokat! Ha valakit nem vette volna észre: Becker szobájában van egy oszlop! Sajnos most rajta épp egy madár csücsül, némi talpalávalón. A madarat pedig nem lehet ol-zargatni...
Nézzünk utána a természetrajzi lüzofben a szárnyasnak, a GOPHERIA címszó alatt! Láthatjuk, egy bizonyos fajta növény levelet kifejezetten kedvel (amit a Garden-ben akár srms TAKE ALL-lal (ili PICK LEAVES) is felszedhetünk, de ezt az infót magából Becker-ből is kizsedhetjük: ASK BECKER ABOUT THE GOPHERIA, majd ASK BECKER ABOUT THE JUBIFRUIT LEAVES). Ha megszerezte a leveleket, menjünk vissza a madárhoz, és FEED LEAVES TO GOPHERIA
A kezünkre száll, a hogy az alátétet eltün-tesse a kapcsolótábláról, üssünk MOVE THE SMALL MAT TO THE BECKER'S HOUSE-t vagy ...TO THE FLOOR-t. Most már a földre száll vissza a madár...
Egy pillantás a vezérlőpult: bizony, pár cucc hiányzik a szerkezetből... Ráadásul ezután kiderül, egy részüket maga Becker termelte ki...

Az egyik hiányzó alkatrész a FOCAL LENS, amit a Meadow-on szedhetünk fel, ha a nagy (a kertbell faházban lott) tejszóval ki-vágjuk, és akkor már mehetünk is jobbra. Ha felszedtük, má csak PUT LENS IN HOUSING v. PUT LENS UNDER PANEL-t kell űnünk Becker barlangjában...
Azután kell még egy-két cucc: az ACTUATOR CELL-t pl. a sírból szedhetjük elő. Mielőtt elkezdenánk keresni a sírt, a naplót feltétlenül olvassuk el, majd irány a River Trailhead, ahol az eddigiekhez ké-pest ez a változás, hogy a program kirja, hogy kiszúrta a sírt ('With illo knowledge...'), és itt már áshatunk is (DIG HERE WITH SHOVEL). Más alkatrészek vannak a korti függőházban, az asztalók-ban (ACTURATOR DISCHARGER, ACTURATOR CALIPERS), illetve a Crash Site-on (GROMMET WRENCH, FLANGE DEFUSER).

Visszatérve a Becker-házba, PUT CELL IN HOUSING.

A LENS COVER ekkor még mindig hiányozni fog; ez, mint kiderül majd (ASK BECKER ABOUT LENS COVER, majd ASK BECKER ABOUT THE ORE/ABANDONED MINE), de szarancsára egy kis üzletet ajánl, hogy megszerezhessek az elhatárolást: hozunk neki egy kis ORE-et...

Hol is látjuk azt a 'túrca növény'-t? A River Trailhead-en, gyerünk is oda, és kezdünk el ásni:

>Dig with PICKAXE; >Again; >Again

Ne ez e beszéd, vágre megöltük az ásványt...

>Take vernaculite

És mehetünk is vissza Becker házába

(>Northwest; >Northeast; >North;

>Northeast; >Southeast).

Adjuk is át a zsákmányt, hátha beváltja

Becker az ígértét (ho mag meg, majd szépen leföldjük, hogy aztán kis END MISSION-t

kapjunk...); >Give vernaculite to Becker.

Azt mondja, ki kell próbálnia a kerten, és

kövessük. Menjünk is! (>Out; >Southwest;

>Southwest).

A kerten valóban megtelülük Becker-t, aki

megtörti a szót, és odaadja a LENS

COVER-t. Mehetünk is vissza a barlangba,

és ott >Put lens cover in lens housing.

Egy >Look at the control panel-lel meggyő-

ződhetünk róla, hogy már minden rendben

van, most már csak be kell indítani a be-

rendezést (>TURN KNOB; >PULL LEVER;

>PRESS BUTTON)

Hála az ezen pálya különféle végigjátszási

modjainak (még olyan módszer is van, ahol

a roncokból termeljük ki a FLANGE

CONNECTOR-t és a GROMMETS-eket),

most jó esetben akár indulhatunk is háza

Becker-rel; rossz esetben még el kell men-

nünk csónakázni

>Ask Becker about RAFT. „Vajon valóban

tudnál segíteni visszahozni?"; >YES;

„Biztos, hogy akarsz segíteni?"; >YES

lány a River Shore!

Itt a kérményfétér adjuk oda Beckernak

(>Give titter to Becker), majd szálljunk fel

és Becker-t is hívjuk fel (>Get on the raft;

>Tell Becker TO GET ON RAFT), és indul-

hatunk is (>Launch the raft)

Az úton egész idő alatt >BAIL-okat üssünk,

és így vizikelandunk szerencsésen fog vég-

zódni.

Amikor a vízesesnél partra vetődünk, már

fel is mászhatunk (>Northwest), és innen

már újra ismerős a járás...

Amikor lelértünk a Mountain Trailhead-re,

Becker számszámadást végez, elmondja, mit

hibáztunk el, és mit csináltunk jól (a tőnti

módszerrel erényünk volt, hogy

1; üdvözöltük az első találkozáskor;

2; nem éhült meg az ártatlan gyranthymus-t

(ami mindrg forúnedezett a pályákon);

3; nem sérült meg Mr.Ponkre (méghe

vrsszn is akarja rakatni az ágyát a régi

helyére)

4; segítettünk visszaszerezni a járóbotot; s

hibánk, hogy:

1; kivágtuk a winnerpellar-tal

2; a canterlepo sirját feleslegesen botgat-

tuk fel, amikor egy REMOVE

GROMMETS WITH

WRENCH+UNSCREW THE CILINDER

CAP+REMOVE FLANGE CONNECTOR

WITH FLANGE DEFUSER-rel kloperálhat-

ruk volna a hajó maradványaiból is; (Én

azt régógumival a azámban próbáltam

klmondani, hát ne tudjátok mi lett belő-

le! — CoVboy)

3; elelvastuk a naplóját (persza ez sem tel-

jesül, ha monon visszarokjuk olvasás

után a noplót a helyére)

Ha szerencsén van, felajánlja, hogy szl-
vesen volünk jönnö (különbö meg
RESTORE), ekkor természetesen YES-al-
jünk! És ekkor már ónszántából követni fog
az úrhojónkig...

Az utolsó próbatételek...

Visszatérésünkkor ellgazításunkon meg-
tudjuk, hogy bár már mind a négy generá-
tor be van kapcsolva, még mindig van egy
hemályos pont: egy ezüst gémöt említe-
nek...

Gyerünk is fel a tükös szobába (ott a szo-
kott HIT-tel+ 23522-vel — mámint a cettin
levő kód — juthatunk be). A loli ábra meg-
változott: az most a négy működő generá-
tor mutatja, a középpontban egy igencsak
ismerős alakzat! szodjuk is fel, majd vi-
gyuk vissza a főnékségre.

Meg is kapjuk a központ koordinátáit, kire-
pülhetünk... Előtte viszont még egy kis
leszt vár ránk a VR-gépen, amelyen eddig
mindenki megbukott. (Ránk is VR-varázslat
vár majd odakint, amin nagyon lentes mi-
előbb átverekednünk megunkat, mivel kb.
10 órára lesz arra, hogy omig a bolygóáll-
sok jók — és így az árnyékelés még jó —,
addig kapcsoljuk be a 10 védelmi (and-
szert) (Hú, azt a körmondatot jobb, ha
megagyszar alovasszátok! — CoVboy);

A Deep Psych-et kell majd beállítanunk a
VR-en: LIE ON COUCH, PUT ON THE
COLLAR, GET THE SWITCH TO DEEP
PSYCH, TYPE <jelszó> (ezt a VR-techni-
kus mondja meg még a beszélgetés elején,
illetve mi is bármikor rákérdezhetünk ASK
TECHNICIAN ABOUT PASSWORD-dol...),
PRESS BUTTON.

A varázslaton úgy verekedhetjük át magun-
kat, ha monon élmegyünk az órdóg oldalá-
ra (JUMP OVER THE CHASM), és addig
várunk, amíg annyira el nem veszi a kis-
éreg a lélekjelenléte, hogy az éjtöt nem
kondi vorni, és ekkor LIFT DEMON-t üs-
sünk: csodák-csodája, az ajtó kinyílik...
(más módszer nem jó, pl a bennünkkel
összekötő zsinór koldva, majd meghúzva,
a dög magával ránt a mélybe; a kaput sem
tudjuk egymagunk kinyitni; a dög legyvere-
vel sem árdemes kísérletezni stb.).
Ekkor, a szimuláció végeztével már megan-
godik, hogy állatogassunk a legfontosabb
helyszínre...

Ott (hirtelen egy úrállomással összekapcso-
lódva) szlntén egy VR vár ránk. Átmenve az
úrkabinba, nyomjuk meg a nagy gombot
(PRESS LARGE BUTTON), a gyűrűt vegyük
fel (TAKE RING), és amikor a kis bolygón
lányok kezdenek villódzni, azt érintsük meg
(TOUCH GLOBE).

Amikor álmehetünk a légkabinba, ott
PRESS-eljük a PEDAL-t, majd TOUCH
ORB, és máris betörünk egy szórakező-
helyre (de luro az ilyen az úrben...).

Itt mászkálhatunk ide-oda, mindentől a
eredmény nélkül.



Ínkább nézzük be a Ballroom-tól délre levő
terembe, ahol éppen elektronikus rulettel
játszanak.

Ha csak egy tólet rakunk fel (simán csak rá-
clickolva a vízszintes számsor valamelyik
elemére), addig samml sem történik
(maximum nyerünk valamit, vagy ha más
nem, hát tapasztalatot...); viszont ha két
számra is tesszünk egyszerre tólet, a VR
szépen kifog, hogy már megint egy új VR-
be jussunk...

Itt a Hydra-pályán szedjük fel a kardot,
majd máls menjünk északra a Dömen
Dömen Gauntlet-ig, és ott vörjünk eddig.
omig a szárnyak ránk nem dobznak egy há-
lót. Ekkor CUT NET WITH SWORD, és mi-
vel a program közli, hogy még nem telje-
sen sikerült lapuolnol megunkot, AGAIN,
majd amikor elkezdik egymást, különböz
dolgekat stb... piszok keményen ránk do-
bálni, szedjük fel mindent (SACK és
ROPE).

A SACK-ba szedhetjük majd a Mirror
Room-ban a máglus port, ill. a Hydra-pá-
tyán az 'ashes'-port.

Az Empty Chamber-beli szórnyet úgy tohet-
jük láthatóvá, hogy akkor, amikor a SHELF
felől halljuk a lhogást, akkor THROW
SACK ON SELF, és a szórny láthatóvá vá-
lik. Ekkor (N/S kivétellel) bármit csinál-
nánk, a dög azonnal lecsopna...



Ezért azonnal dobjuk rá a hálót (THROW
ROPE NET ON DEMON), és ekkor már el-
vehetjük a szórnytól a rongyot, ill. a gyűrűt.
A Mirror Room-ban addig várjunk, míg az
egyik szöber meg nem mozdul, ekkor je-
gyezzük meg, melyik volt az (ABADDON,
ASHAME stb...), és írjuk be: PUT SACK ON
<név>. Amikor telekőhögte a porával,
szedjük is vissza a rongyot (TAKE SACK),
és ezzel már tomadrátó a kazdőképönyő
(Hydra Lair) Hydra-ja (THROW MAGIC
DUST ON HYDRA)



Ez a VR is kipurcon. Az alvás után, a mr-
tón megkoptuk az úzanetet, rájéhetünk,
megint egy új VR-ban vagyunk...

Ho el akarnánk olvasni a VR Manual-t, lát-
hatjuk, hogy bizony a 'serok között is kána
elvasni'... Menjünk is a Tanning Room-ba!
(szelárium, a klubból nyílik). Itt olvassuk el
a könyvet, és a pillaneti dátumhoz (ami
mindig látható a Status Line-ban!) tartozó
password-ot jegyezzük meg

Menjünk vissza a VR-szobába, és üljünk le
a gép elé. Most a password az előzőleg jel-
telt lesz (LIE ON COUCH, PUT ON THE
COLLAR, TYPE <jelszó>, PRESS
BUTTON). És meg is van... Győzelem...

Legend-ék azzal a programmal ismét bi-
zonyítottak! Az Amlgás változat jelen so-
rok írásakor még nem került a boltokba.
Raméljuk, nem kell már sokáig várni rá!

Clystron (64, Amiga)

A Clystron a Double Density egyik játéka, amelyben egy robotot irányítunk. A keret-történet: egy gonosz bácsi bosszúból, amit nem ő uralkodik a vidéken, szétszórta Clystron nyolc darabját. A feladat, összeszedni azokat a darabokat. Ez így egyszerűnek tűnik, de mégsem az, mert a darabokat sorrendben kell begyűjteni, ugyanis az éppen következő darab csak akkor jelenik meg, ha az előző(ke)t máris összeszedtük. A feladat végrehajtásában robotok akadályoznak. Háromféle robot van. Az első a levögőben raptódva golyókat záporoz minket. (Jó sok golyója van.) A másik ami hasonlít ránk (talán elvadult testvérek?) idő-oda mászkál a képernyő két vége között. A harmadik pedig két pont között mászkál. Ezekon kívül van a plafonra erősített ágyú és néha megijező élményben is lehet részünk, ha nekimegyünk egy elektromos „függőnynek”.

Az irányítás:
Jobbra: jobbra (nem kell folyamatosan húzni a kart)
balra: balra (nem kell folyamatosan húzni a kart)
le: megállás
fel: ugrás
tűz: na, vajon?
 Az olemeket közt tífitt közlekedhetünk.
Lift használata: ráállunk a liftre és fel vagy

le húzzuk a jojt egy kis ideig (amig el nem indul).

Utunk során használhatunk sőt használunk kell teleportot.

Teleport: teleportkártyával (TELEPORT-CARD) működik. Minden darab felvételekor kapunk 3 teleportkártyát, egyébként ez a maximum ami nálunk lehet.

A teleport használata a lifthez hasonló. Álljunk a teleport közepébe és jojt előre vagy hátra nyomjuk. Ha előre nyomjuk, akkor az oggyat magasabb, ha hátra húzzuk, akkor az oggyat alacsonyabb számú teleporthoz jutunk.

A képernyő: A játéktól alott középen egy fekete ablakot látunk, amiben néha szövegek jelennek meg.

Az ablak mellett jobbra és balra 3-3 téglalap van. Ez jelzi teleportjaink számát. Ha mindkét oldalon villog valamennyi téglalap, akkor három teleportunk van. Alul jobbra a lőszor mennyiséget, balra az energiát, középen a pontszámot találjuk.

A lőszor és az energia minden darab megszerzésével 25 egységgel nő, de max. 99 lehet.

A játék:

A kezdés után menjünk balra két szobát, itt liftozzunk a harmadik megállóig majd itt egy szobát menjünk balra. Vegyük fel az első darabot, amely bal oldalon villog. Most

menjünk vissza a lifthez és liftezzünk felfelé, amig feljut. Itt az első teleportból teleportáljunk a kottas Innon menjünk jobbra öt szobányit, liftezzünk fel, majd egy szobát menjünk belra, ahol megtaláljuk a második darabot is. Menjünk vissza a kottas teleporthoz és teleportáljunk az agyas teleporthoz, majd Innon lifttel menjünk a legfelső szintre és egy szobát jobbra. Vegyük magunkhoz a harmadik darabot és menjünk vissza a lifthez, majd le az ötödik megállóhoz, Innon menjünk jobbra 6 szobát és liftozzunk fel. Megvan a negyedik darab. Most menjünk vissza a lifttel oda ahonnan jöttünk és jobbra 2 szobát, itt liftezzünk fel 3 megállót és menjünk jobbra a 3-as teleportig. Teleportáljunk magunkat a negyedik 5-ös teleporthoz az 5-östől menjünk két szobát balra, vegyük fel a darabot és az 5-östől teleportáljunk vissza a harmasig. Ebben a szobában menjünk fel a legfelső „paliora” és balra. A következő darab megszerzése után teleportáljunk a harmasból a 4-es, 5-ös, 6-os utvonaton és itt menjünk balra, amig meg nem találjuk a 7. darabot. Menjünk a 6-os teleporthoz és teleportáljunk a 7-es, majd 8-as teleporthoz. Innen menjünk jobbra a lifting és liftezzünk le 3. megállót, itt menjünk jobbra 3 szobát és vegyük fel a jobb felső sarokban levő utolsó darabot. THE END

• Andor Gyula, Nagykanizsa

Poseidon kincse (64, Amiga)

Lépésről-lépésre nem lehet loirni, de néhány info azért jól jöhet...
 Tohát a játék lényago hasonló, mint az ELITE-ben, több pénz — jobb tetszerelés — nagyobb haszon stb.

Különböző árucikkek vannak, amik lehet eladni és venni. A tenger alján talált tárgyakat érdekes rendszerrel, órák szerint, hogy miért, az majd később. Vannak olyan előlányok-tárgyak, melyeket kézzel, vannak olyanok, melyeket csak bűvörtőrral stb. lehet felvenni, ezt majd a tárgyak megótt feltüntetem:

1. **Homár** — értéke: 700 duplár (köz)
2. **Osztirga** — 500 duplár (köz)
3. **Sonkakagyló** — 500 duplár (bűvörtör)
4. **Muréna** — 500 duplár (szigonypuska)
5. **Sziklahal** — 300 duplár (szigony és szigonypuska)
6. **Polip** — 300 duplár (szigony és szigonypuska)
7. **Kákkagyló** — 100 duplár (köz)
8. **Cákhals** — 80 duplár (köz)
9. **Tengeri csiga** — 50 duplár (köz)
10. **Tengeri csillag** — 20 duplár (köz)
11. **Tengeri uborka, tengeri aün, kődarab, fadarab** — értéketlenek, felesleges felvenni őket, bár van egy rájáfeleség is, amit nem tudtam felvenni.
12. **Amfora, és pénzdarabok** — ne vegyük fel, ezeket le kellene lonyképezni, az azokban később a program kftagysához

is vezethet (az én verziómon legalábbis). Egyébként ezt a 2-t nem lehet eladni, mert véget ér o játék, a parti órség jóvoltából... (lásd később).

Ha jó sok cuccot összeszedtünk, ússzunk ki a legközelebbi szigetre, és adjuk el (de okosan!). A szigeten a következő menüpontok találhatók.

1. **Eladás** — ne adjuk el az amforát és a pénzdarabot!
2. **Vásárlás** — itt lehet különböző felszereléseket vásárolgatni, én csak a legyverekeket és a lonyképezőgépet tudtam használni, a többi tárgyat nem. Egyébként érdekes először szigonyt, majd csak utána bűvörtört vásárolni, mert a polipból és a sziklahalból sokkal több van, mint a sonkakagylóból.
3. **Parti órség** — 500 duplárért lehet, sőt kell a szigonypuskához engedélyt szerezni, ezen a ponton lehetséges.
4. **Vissza a tengerbe.**

A tengeren többféle hajóval találkozhatunk.

1. **Bűvörtőgépek** — nos, ha van nálunk néhány lonykép, akkor itt lehetne elszélni, de mint már említettem, kftagy (de csak akkor, ha van nálunk lonykép), de lehet, hogy az egy programvédelem, itt valami kódot kell belni, hogy kereskedhessünk velük, ha nincs lonykép, akkor továbbmennek.

2. **Parti órség hajója** — Ha van nálunk szigonypuska, akkor megkérdezzük, hogy van-e hozzá engedélynk. Ha van, akkor jó vadászatot kívánva letépnék, ha nincs, akkor nem tudom mi van, mert nekem mindig volt... (kl lehet próbálni).
3. **Maffiózók** — ezek általában olviszik az összes pénzünkkel. Kévéa, ha okosan kereskedünk. Tohát ha a porton akarunk venni bűvörtört, akkor csak 800 duplár értékben adjunk el holmit. Így hoppon maradnak, és nyugodtan választhatjuk azt, hogy nincs pénzom, Ha mégis volna 10-20 duplár, azt vigyék csak.

S végül néhány tipp:

- Morülés közben minden szakaszról álljunk meg, mert jön a cápa, s ha megmozdulunk, magas. Tohát várjuk meg, míg méltóságteljesen kiúszik a képernyőről és utána morúthotunk tovább. Sok gyakorlás után rá lehet jönni, mikor jön, mikor nem jön (legelső morútságnál nem jön).
- Maffiózókkal soha se verekedjünk, mert úgyia ok az erősebbek, és leszívnek egy csomó életért.
- Az oxigénnel csínján bánjunk, mert gyorsan fogy. Miközben a tengerfenéken túrközünk, gondoljunk arra, hogy feljövünk-e is vagy az „életet adó gáz”!

Hát ennyi.

• Szabó Krisztilán, Tapolca

TÚLÉLŐK FÖLDJE

levélben játszható
 fantasy szerepjáték

A TF az első levélben játszható játék Magyarországon. Egyszerre maximum ezer kalandozó barangozhatja be a több mint 30.000 helyszínből álló félszigetet, szörnyek, ezotrikus bűvények, félelmetes varázslatok, különös tárgyak százaival találkozhat. Küldetések, kincsekkel és csapdákkal teli labirintusok, jó és gonosz szienek által irányított vallásháborúk várják az elszánt kalandozókat. A játék egyszerűen és kényelmesen játszható, mindenki számára hozzáférhető. Minden fordulóban több oldalas, lezernyomatával készített, térképekkel illusztrált levelet kapsz legutóbbi kalandjaidról.

Kérj ingyenes szabály-
 könyvet és jelentkezési
 lapot! Címünk:

JÁTÉK LEVÉLBEN
 1680 BUDAPEST
 PF. 134.



ADVENTOUR

Dracula Adv. (C64)

A PRG-t Tibor Miki írta. Ezt aztán valamit KRYG átírta +4-re is, és lett belőle **BOOMBY ADVENTURE** (CoV 17), de az a leírás semmi megoldást nem adott! Nos, a legelején Drakula vára előtt állunk. Bemenni nem lehet, mert az ajtó zárva. Lohol kopogni is, de semmi haszna. Induljunk el mondjuk feleire (K). Miután józúen felrobbantunk és újrakezdjük a játékot, előbb dobjuk el a nálunk levő robbanószeret. (DOB NITROGLICERIN). Első megjegyzés, ha felvetjük valakivel és azt elküldjük valamerre az nem robban fel! Érthető? Majd az lesz...

Szóval keletre az országút van. Ha olindulunk rajta (E vagy D), akkor elüt egy kocsi. Szóval tsmét kelet. Itt egy autórénés (NÉZ AUTÓ). Az ülés és a fényező ép. Tehát (NÉZ ÜLÉS, FOG TÁSKA, NYIT TÁSKA, CSAVAR IZZÓ). Az eredmény egy izzó és egy elem. Menjünk északra és itt NÉZ BOKOR. Leülünk egy kötelel. Menjünk vissza a bejárathoz (D, NY, NY), és tovább nyugatra. Itt egy csákány bújkál a fűben. Aki akarja felveheti, de én nem tudtam használni. Ismét menjünk Ny-ra, s a szerző sátrában lyukadunk ki, aki minden lépésünkre RND-szerűen tanácsokat ad. 2. megjegyzés: Ez az RND-rendszer az egész játékra érvényes. Így néhány szoroptó tutira nem ott lesz, ahol én lreem. De seba, logtöbbjűtkel jobb nem találkozni...

A satorban leledzik 1 szendvics és 1 üveg Queen üdítő. MÁRKA álnéven (hóé, aki a václak közül tudja mi az a Márka-bárka annak üzenem: Én görbítettem el a villáját BOCSI). Az utóbbi 2 dolog élelem gyanánt szolgál, csökkenő életerőnköt állítja vissza. Ismét tömör leszek: KI, É, É, NÉZ BOKOR, TÖR AG, NYIT AJTÓ. Most egy tápolna előtt vagyunk. Ja, aki az előbb fejbeesepott 1 szikla, az próbálja újra (ugya mentetél?). A szikla is RND-sen potyog. A kápolnában (É) egy pap medtál. Lohol imádkozni +3%-ért, de én mást mondok: MOND PAP D. Erre a pap kimegy. (Ez durva dolog volt Mikró!) Mielőtt követnének NÉZ KAPOLNA és FOG OSTYA. ISMÉT TÖMÖREN: MOND PAP D, D, MOND PAP K, K. Itt NÉZ FAL-ra azt látjuk, hogy van 1 ablak feletünk, de magasan. NÉZ PAP-ra viszont meg tudjuk, hogy ő 1 magas fickó. Nosza, adjuk neki a kötelel (AD KÖTÉL PAP) ezzel lekötöztetve árzi magát tehát kárjuk cserébe a keresztet. (MOND PAP, AD KERESZT) Ezt követően ESZIK OSTYA, IMÁDKOZIK és MOND PAP KÖT KÖTÉL ABLAK, erre oda-köti a kötelel és szabad az út FEL. Ha néha nem csinálna meg valamit az az RND miatt van, adjuk ki újra a parancsot (Vagy közben RUN/STOP + RESTORE-t nyomtál „véletlenül” — CoVboy).

Végre benn vagyunk a kastélyban. Melletünk 1 vasajtó, de nincs kulcsunk hozzá. Mielőtt viszont délre és onnan minden-

felé. Nyugatra egy kamra van és benne 1 doboz gyufa. Ezt hozzuk el és irány kelet. Aztán még 2x K. Itt egy pótháló állja útunkat a gazdjával (NÉZ PÓKHÁLÓ), valamint a szellem bácsi. Ő a jegyzódó és mivel nincs jegyünk ki akar rúgdosni... az elők sorából. Lohol vele bunyózni, de jobb, ha kiengeszteljük és adunk neki valamit jegy helyett. (MUTAT KERESZT KISÉRTET) Erre olpárolog a főnékeihez mert nem tudja az érvényes-e. Közben itt felel 1 bilincs kulcsot. Ja a pókhálót csak meg kell gyújtani és szabad az út K-re. Itt a vén banya (a **Boombo**-ban a feleség — HHH). Kárunk tanácsot. MOND BOSZORKÁNY S. Erre (majd az 5000-dikre) elnyéli a szelencet nyitó varázsszót. Itt nincs több dolgunk (NY, NY, NY). Délre egy kriptába jutunk. Ez négy helyszínes terep és az egyikben leülünk egy másik kalandort, ujján a GYÜRÜ-vol. (NÉZ KRIPTA, NÉZ CSONTVÁZ, FOG GYÜRÜ) Ha végeztünk, oressztadjunk vissza a paphoz. Innen 2x D-re egy erdőbe jutunk. Ez afféle labirintus akar lenni, de könnyebb, mint *Rákur* mesteré. D, D, D, NY. Itt egy vrakó, BE.

Meg az erdőnél maradva itt boklaszik a farkasember, aki megölvő olvashetjük a tését, és azzal cöveket faraghatunk az ágból. FARAG AG KÉS.

A házban 1 láda áll (NYIT LÁDA, F GUMI) meg a sarokban pókháló (NÉZ SAROK, FOG KULCS). Most barkácsolunk (KESZIT ZSEBLÁMPA, LÖK V, MOZDÍT LÁDA, LE). A sötétben betapcsoljuk a lámpát, de vigyázat: 50 lépés után lemerül az elem. Ismét egy labirintus (K, K, É). Itt egy ajtó és a kulcs pont jó. TRALLALA... (NÉZ TEREM, NYIT AJTÓ) Ére a börtönbe jutunk. Ez is többhelyszínes terep. Valahol lesz egy rab, aki krszabaditva értékes infót kapunk (A RAB viszont oltogja a kajánkat, ha nem vigyázunk.) Lesz itt még egy főrőg padló: Ha éhesek vagyunk elhatúnt belőlük (+3%), de neha meg is hallatunk tőlük. Megvizsgálva a férgeket, találunk egy vas kulcsot, amely az itt lévő vasajtóba illik. Pedig mintha már találkoztunk volna máshol is vasajtóval... Ja persze, hiszen az a tuloldal (Csak az a kérdés, hogy kerül az egyik fele az omelette a másikt a pincebe?) Na mindgy. NYIT VASAJTÓ és innen ismerős a terep. Ére még nem voltunk. Itt az ideje. A következő helyszínről lejuthatunk a pincébe, ahol (LE, É) újabb életerő pontokat és szazalékért krszvizhatjuk a velőt a csontokból (NÉZ CSONT, ESZIK VELŐ). Tovább északra a lépcső elja van. De mielőtt lelemennénk, ugorjunk be NY-ra, nyissuk ki a szekrényt és járjunk el a rab utasítása szerint. Ezután BE, és megteltút a szelencét. Kimondva a varázsszót (MOND ...), miénk lehet a bronzkulcs. Ezzel nyitjuk ki a fenti ajtót. (KI, KI, FEL, NYIT AJTÓ) Az újabb helyiségből egy ajtó nyitk északra és egy szoba keletre. A szobában gyanús lesz a szőnyeg mivel más nincs itt. Ha megpróbáljuk olmozdítani, megtudjuk, hogy valaki leszögezte. (HÚZ SZOG, MOZDÍT SZŐNYEG, LE) Akinak szerencséje van, annak az előbb jelezte a gép, hogy kimerült az elemtámpája. Az majd fejközelebb loelja... Aki leoltotta, az itt gyűjtse meg ismét, mert itt sötét van. Fahulladékokat látunk. Ha megnázzuk, akkor a PRG tiltja, hogy csak FOG-jut meg, ami toll nekünk. Mielőtt mindenki végigpróbálja a szálkától a forgácsig, elárulom a helyes tippet: FOG FÜRESZ-POR. Aki akarja betűghatja az északi ajtót (FEL, NY, TÖR AJTÓ), de aki be la mogy, azt elüti a menetrendszerint erre járó gölöm. Tehát előbb ügessünk vissza a nitroglícérinért. Annak segítők, aki légett a ké-

miaórákról, mert dinamitot fogunk gyártani. Szóval a köplet: FOG NITROGLICERIN, KÉSZÍT DINAMIT. Ugye milyen nehéz volt? Most vissza a betört ajtóhoz.

Innen pofonegyszerű a játék, tiszta SHOOT'EM UP, GYÚJT DINAMIT, DOB DINAMIT É, BOOOM, É... (Ja, hogy ezért lett BOOOMBY Adventure? — CoVboy) Aki ekeje, megszemlélheti a gólem maradványait. Akí éhos, meg is eheti, mint a többi logyilkos ezaraplól. Ha meg nem, akkor ki is hajigálhatjuk őket az úrbe (csak 200 fölötti erőnél!) Egy hatalmas teremben vagyunk. Ha É-ra megyünk (csak erre lehet) akkor beleesünk egy verembe. Innen úgy

tűnik letelejtették a kijáratot. Sebej öngyilkos hajlamunkkal halálra isszuk magunkat (ISZIK MÁRKA) (Elég sok vermutot kell inni, hogy meghaljunk tőle — CoVboy). Már említettem, hogy jobb lett volna a Queen név, mert az az üdítő *Feldob, mint a rakkendroll!* (ha már a Techno is tekkno...). Szóval folropulunk egy misztikus hangulatú teremben. Jaj, de sajnálom azokat, akik megitták még az elején... És kész. Nyugatra van Drakula, gnómmal a társával. Előbb az utóbbit kell eltüntetnünk, majd Drakula gróffal kell végeznünk. Persze nem kézzel... Én megpróbáltam a fájábe vágni a csákányt (C.R.E.A.T.U.R.E.S. 3).

de csak a SZÜR CÖVEK DRAKULA volt jo...

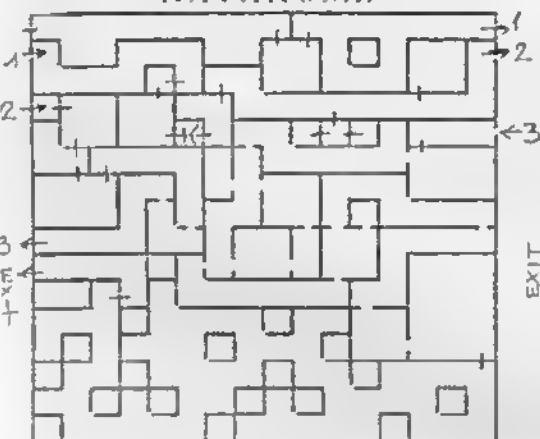
Itt a heppy end, mert végeztünk a vámpírral, kísértettel, zombival... stb. stb. Csak mi maradtunk a jó öreg... KANNIBÁLOK! (Eszik gnóm)

Az adventure így nem igazán kelles, hiányzik még vagy 9-12 százalék, tehát 3-4 pontot érő cselokodot, de nem jöttem rá, mik ezek. Van egy pár ilyen (ALSZIK, IMÁDKOZIK). Talán he volokit a rob helyére bilincselnénk? Ha a sátorban megnézzük Miklóst +3 % a jutalmunk.

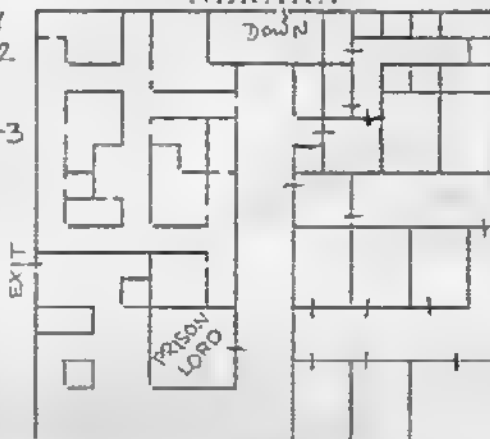
• PAPA azaz PAPP ATTILA, Vác

Champions of Krynn (64, Amiga, PC)

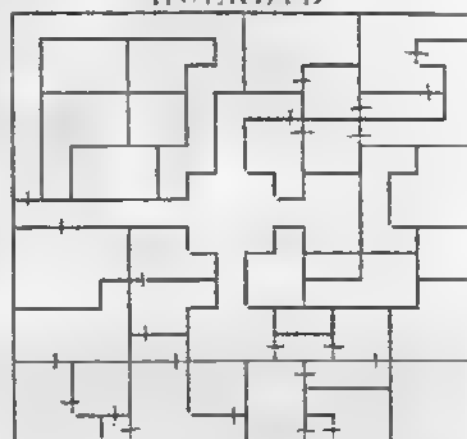
KATAKOMB



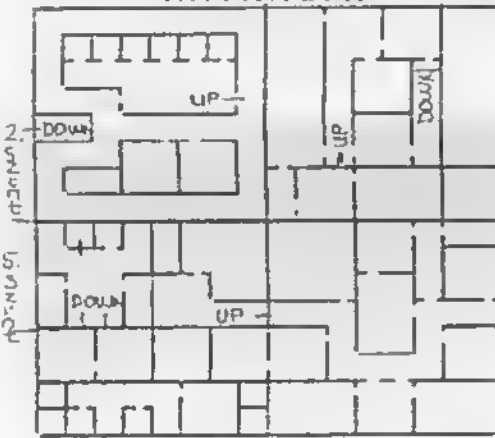
NERAKA



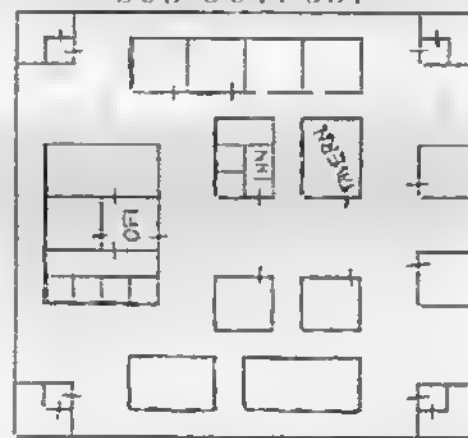
HUERZYD



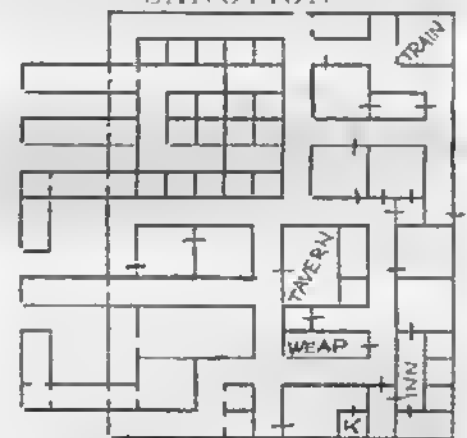
KATAKOMB



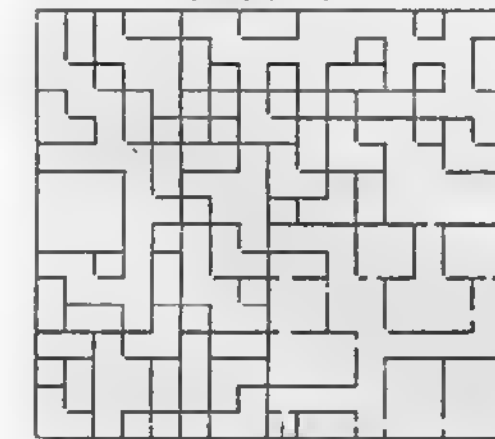
SUD OUTPOST



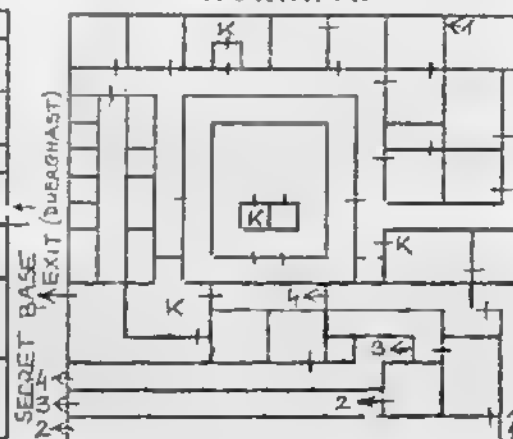
SANCTION



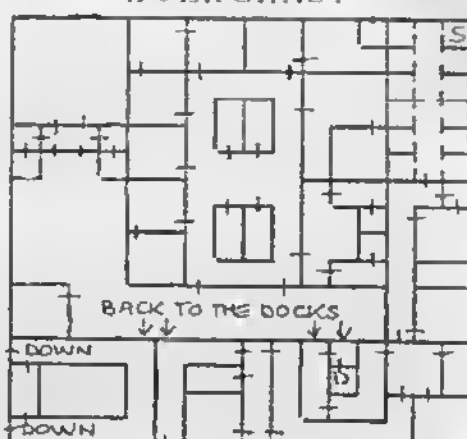
NERAKA

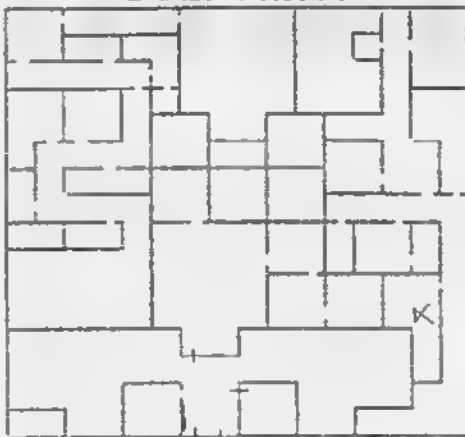


HUERZYD



DUERCHAST

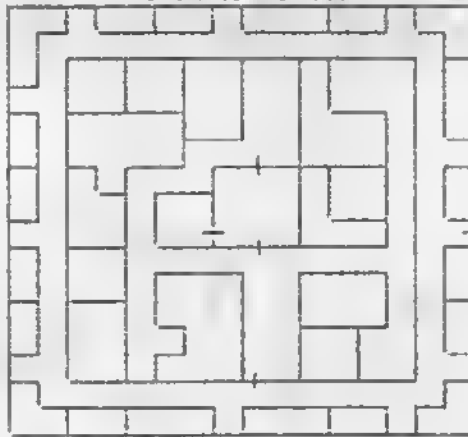




A térképek sorát valamikor a CoV 11-ben már kezdtük. Akkor sikerült jól összecserélni a két felső és két alsó térképszelőt megnevezését, bár akik elmélyültek a játékbán, azok ezt hamar észrevették. Az itt található térképeket **Blikás László**, bonyhádi versenyző követte el. Most pedig újabb lépések következnek **Kovács Gábor**, felsőirajki olvasónk tollából, onnan, ahol a CoV 25-ben abbahagyta:

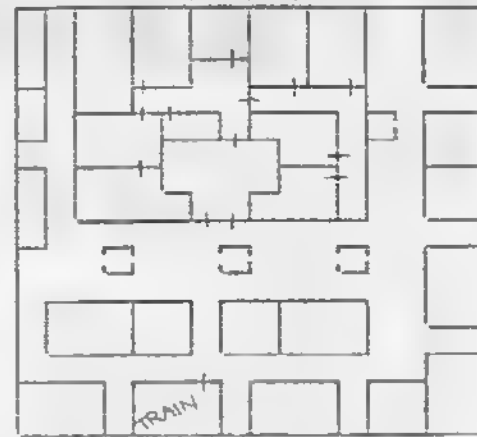
Huorzyd

Kutassunk át mindent, főleg a templomban az istenszobrokat. Ezután irány a jobb felső sarok. A nyugati falnál van a firkos ajtó. Menjünk arra, amerre tudunk. A végén találunk egy cuki szellemet, aki ad pár souvenírt. Ha vége a rzsának, menjünk ki az ajtón. Ha szerencsénk van, *Duerghast*-ba jutunk, ha nem akkor nézzünk körül lent. Ha minden kincsot megtaláltunk, akkor átmehefünk. Menjünk lefelé, belefutunk Sajtába, aki ránk küldi pár amberét. Ha lecsaptuk őket, keressük meg a sárkánytándzsát, kb. középen van egy kis teremben. Ha megvan menjünk ki a déli ajtón... és bejövünk az északon. Az egyik teremben megtaláljuk



Sajtit. Béke poraira. Menjünk lefelé majd balra, ahol két kék sárkány várja a megváltó halált. Innen irány észak, az aréna, de ne menjünk be, hanem mondjunk a bejáratnál levő kis lülőknek. Já, van itt egy ajtó. Na nyomás bafelé. Itt van Lord v. Srr akarkl, akit kinyitunk. Itt máj végeztünk, mohetünk is. Ahogy kimegyünk, pár sárkány akar meglépni. Páran meg fel akarnak tartóztatni. Kis naivak. A maradék vörös sárkányokon meglép. Szerencsere utánuk tudunk menni, éltük is jön pár darab. Utközben megállnak pihenni. Memóizáljunk pár *Fireball*-t aztán nyomás. Elérkezünk a két tebigő várhoz. A sárkányok leszállnak, mi meg tolmészünk a torony tetejére. Itt van az Irányítópuht, amivel szépen neklvezérli kis barátunkat a másrk erődnek. Ezt pár sárkány szerelnő megakadályozni. Ha végeztünk, pueoljunk lefelé. Utközben találkozzunk pár őrral. Halálunk után vegyük fel az egyenruhájukat.

Az alsó kapunál vegyük igénybe a sárkány légitaxi-szolgálatot. Lent ne a főkapun rontunk be először. Előbb nézzünk el balra, ahol *Grav*-nak ogra vezér biztosít segítség-



ről. Jobbra pár lázado trglter van + egy korona. Erre egy öreg vörös sárkánynak is fáj a luga. Aztán meg a feje a *Two Handed Sword* +3-tól. A kaput pár sárkány őrzl egy ideig. Ha bejutottunk, szembetaláljuk magunkkal pár őrcsapattal. Valamennyit egyegy *Amrak* vezető. Kollektíven. A kirrcsos kamrát elérve az *ogrék* egyből a kincset vettik magukat. Kis mohókl. Mi sem bírjuk elvinni, annyl van. Innen először jobbra, a könyvtárba és a laboratóriumba. Itt összekotyvasztunk valamit a rank varo csúnya csapda ellen, ami a kincstántól balra van. Forduljunk le a baloldali (déli) ajtón, ahol *Myrtani* sárkányidománya vigyorog rank + pár kedvenc háziállata. Az esélyeink nagyjából egyenlők a nullával. Pedig a java csak ezután jön, *Myrtani* + pár követője. Esélyeink rohamosan közeladnak a minusz végtele felé. Ha túlélünk, megjelenik *Tasslehof* (jól írtam?) és felgyógyít. Közé, de még hátravan a desszet, 3 azaz három db sárkányka, csak nehogy meglekűdjé a gyomrunkat. Ha átlényegűtek hullává, a játékok megnyertük. Még jön egy kis rizua, azután mehetünk xy v. xx *Hain*-ért, a térképedett pótlására.

Szünykereső (C64)

A kerettörténet elég furcsa: ugyanis egy bizonyos „Hótszűnyű Kapanyányi Monyak” néven tündöklő kreatúra per pillanat „Zérószűnyű” lett, és a mi feladatunk, hogy visszaszerezzük ezeket a szűnyeket neki.

Kezddőskor egy barlang előtt állunk. Az ég szépenek lüvik. V. EG. Nehát, ez itt a légiérben Cipur, a „Vili u veréb”-ből, és egy verébblinduló önkélsévet van ottolalva. V. CIPUR. Egy kissé komény jelenet következik, ugyanis elkapjuk és kikaparjuk a szemét, ahol a kis rovas az első szűnyűnket rejtgette. Menjünk BE. Itt *Emelda*, a barbáinó él, és van itt egy butta, továbbá egy döglött patkány is.

Természetesen F. PATKÁNY és F. BALTA. A nővel sokkal hasznos dolgot nem lehet csinálni, de ha beszélünk vele, elárulja, hogy legfőbb vágya, hogy elhalálozzunk. Logikus lépés jön. TÉP. HAJ. NŐ. Egy újabb szűnyű. A prg. ugyan nem jelzi, de van itt egy áljáró EK felé, tehát haladjunk arra. F. FAKLYA, majd ki ÉNY irányba. Egy tisztáson vagyunk, fákkal szegélyezve és egy

kobra társaságában. A leendő már ismerős lesz az *Advinman*-ból (CoV Évkönyv '91). Tehát AD. PATKÁNY KÍGYÓ. Ezután ÖL. KÍGYÓ. Ha akarunk egy szép sziljat, akkor HASÍT. SZÍJ. KÍGYÓ, de ennek nem sok értelme van. Inkább BELEZ. KÍGYÓ, aminak gyümölcse egy szűnyű. Már három megvan. Ha akarjuk, megsűthetjük és meg is ehetjük. Vigyázz, sült kígyóból már nem lehet szűnyűt szerezni. Vágjunk egy kis fát előrelátóan (VÁG. FA), majd menjünk be a romos viskóba K. felé. Itt találkozzunk a *Monyókkal*, aki rendkívül ideges, ki sem mer mozdulni a házból, amíg valaki visszaszarzi neki a szűnyert. BESZÉL. MONYÓK. Megtenyeget. Azt mondja, mindjárt jön *Fehértölva* és akkor jay neki. Egy fűpésd vezet lefelé. Mielőtt mindenki felszeguldana, egy V. LÉPCSŐ kapcsán kiderül, hogy az igen romos. Szóval OVATOSAN FEL. vagy LASSAN FEL... A padlásra vagyunk, az ablakon fény ömlik be, a látnak lekete ronda bukolat ledl, s itt egy nyg is. A segítség (S) azt mondja, sőtétítsünk be valamivel, vagy mogyakulunk. Jó. LESZED. BURKOLAT és BEFED. ABLAK. BURKOLAT. Ez megvolt. V. ÁGY. Azt mond-

ja, nyitható. NYIT. ÁGY. Egy redves agyneműt találunk, miután beintuk BELENEZ. ÁGY, F. ÁGYNEMÜ. Egy újabb következő lépés: TÉP. ÁGYNEMÜ. Nocsak, Egy szűnyű. Távozzunk (MÁSZIK. ABLAK). Egy NY. fele tartó ösvényen vagyunk a ház mögött, balra két léthatóak. V. BOKOR. „Az egyiken egy lézsek van”. Hm. V. FÉSZEK. „Verébteszek”. Áhh, vak Cipur barátunk még mindig nem keveredett haza. BELENEZ. FÉSZEK. Az ötödik szűnyű. Menjünk NY-ra. Egy tűzhely mellett a sötét fenyvesben *Kómorzsala* barátunk vacog a zold szőlben, nem sokáig. V. TŰZHELY. A hatodik szűnyű. Ez az utolsó helyszín, szóval itt kell lennie a hetediknek is. BESZÉL. KÓMORZSOLÓ. — Adak egy szűnyűt, ha csináltsz egy kis melegot”. A CSI-NÁL MELEG nem jó, ellenben: RAK. FA. TŰZHELY és GYÚJT. FA meghozza a kívánt erodményt. Menjünk D-re a rótra, majd K-re a házba. AD. SZÜNYEK. MONYÓK. Fogadjuk a prg. gratulációját, és még egy kis utójátékot is olvashatunk. Hótszűnyű K. M. örömeiben meghív minket egy kására, amit a hátunkon fogyaszt el.

• Vályi Ákos, Debrecen.

HELPLINE: A *Templa of Terror*-ban hogy kell hidegbe tenni a *Giarrt Sandworm*-ot és a *Serpent Guard*-ot? • Bonyai Péter, Pécs

ELSŐSEGÉLY



Tóth István, budapesti versenyző nyerte az e havi Commodore műzeumi belépőt, beküldött C64-es cartridge POKE-jai alapján: AVENGER - RESET: POKE 6418,234; POKE 6419,234; POKE 6420,234; POKE 6444,234; POKE 6445,234; POKE 6446,234; POKE 6476,234; POKE 6477,234; POKE 6478,234; SYS 11924 (örök energia); BLACK HAWK - 8289,99; 8290,255; CRAZY CAVEMAN - 3332,255 (sérthetatlenség); DALLAS STAR - 3271,0; OONKEY KONG - 12118,234; ESPLAL - 3369,33; FRANTIC FREODIE - 31887,255; 34535,24; GALAXIONS - 7065,230; GYROSCOPE - 32246,173; 38274,8; HARD HAT MACK - 16877,173; HOUSE OF USHER - 6721,238; 7870,60; JUMPMAN II. - 9540,44; KONG STRIKES BACK - 26699,173; 27253,173; 29690,173; MONTY ON THE RUN - 3994,255; PEDESTRIAN - 2288,255; POOO JOE - 2779,36; RAOAR RAT RACE - 7194,234; SCRAMBLE - 11291,175; SURVIVOR - 19563,255; WIZARD OF WOR - 16017,44; Állítása szerint Action-nel kiválóan működnek, ja és persze mind örökélet, ami nincs külön kommentezve.

Varga Zsigmond Tatabányán egy Amigát szokott szabadidejében nyústitni. Most néhány Amiga cheat-et kapott össze: **ATOMIC ROBOKIO** - Ha a címképernyőn begépeljük: TUESDAY 14TH, majd TUZ', akkor kapunk egy menüt. Válogathatunk tetszés szerint a CHEAT-ok között. **BARBARIAN** - A sérthetlenséghez gépetük be sorban: '0', '4', '—', '0', '8', '—', '5', '9'. Mindkét minusz a bal oldali minusz billentyű. **BEVERLY HILLS COP** - Az örökélethez írjuk be: MELUE, amikor anehézséget kell beállítanunk. **DEFENDER OF THE CROWN** - Az örök lovaghoz a második disc töltődése közben nyomjuk le a 'K' billentyűt. **ORAGON BREEO** - A pályaváltáshoz PAUSE, majd írjuk be: IREM. **F-29 RETALIATOR** - Névnek írjuk be: THE OIOY MEN. Ha játék közben megnyomjuk az 'ENTER'-t, nem kell bejárnunk a leszállással, olvógl helyettünk a gép. **GHOSTBUSTERS 2** - Az örökélethez egyidejűleg meg kell nyomnunk a 'CTRL', 'ALT', 'S', és 'U' billentyűket akkor, amikor az Activision logo a képernyőn van. **IMPOSSAMOLE** - Az örök fegyvert a HIGH SCORE táblában a COMMANDO név megadásával érhetjük el. **NEBULUS** - A pályaváltás az 'F1-F10' billentyűkkel oldható meg, ha a címképernyőn beírjuk: HELLOIAMJMP. **RAMBO III.** - Ha a HIGH SCORE táblába beírjuk, hogy RENEODE, ezt követően az '1', '2', '3' billentyűkkel az egyes pályákra ugorhatunk. **ROLLING THUNDER** - Az örökélethez gépetük be a kezdőképernyőn: JIMBBOY. **STRIKER** - Az 'F1-F4' billentyűkkel pályát ugorhatunk, ha egyidejűleg lenyomjuk a 'HELP', bel 'SHIFT' és az 'I' billentyűket. **WIZBALL** - PAUSE alatt gépetük be: RAINBOW. Ha indítjuk a játékot, az űst a 'C' billentyűvel tölthető fel.

Süli Kornel Székesfehérváron előszörrel: tel ül egy PC társaságában, úgy gondolta a LOMBARD RALLY-ben a TV Interview' kérdéseire talán nem ismerjük az alatt látható válaszokat:

1 50000 seprses - One & quarter Inch; 4 cars in the sema team - Opel; A BMW homologated group - The M3; A Ford Sierra RS cosworth completed - 3 hours 47 minutes; Are two-way radios allowed - Yes; Carnet de passage - A customs document; Cars are despatched around - 1 minute; Ourling what decade did the lombard - 1940-1950; During which rally was the - Argentina; Hannu Mikola Won the Safari - 7; How long have Lombard - 14 years; How many graded levels - 5; How many kilometers - 2800; How many marshals - 15000; How many rac recognised - Over 800; How many rally competition - 10.500; How many times has a Ford Escort - 8; How many times has the mini - 1; How many world championship rallies - 75; How much does a Peugeot - 880 KG; In the 1987 New Zealand Rally - Stig Blomqvist; In what year was the rally - 1967; Is the F.I.A. yearbook - The yellow book; Is the Nurburging 24 hour - Germany; Jimmy McCrae's first rally - Ford Lotus Cortina; Lancia won the Monte Carlo - 1954; Michael Saleh is the - Lebanon; Only one leg of 1987 - Chester; Part of the 1987 rally - Nottinghamshire; The Audi 200 Quattro engine is - 5 cylinders in line; The Ford Sierra Rs Cosworth - Monte Carlo; The Japanese Supra 3.01 - Overheating; The Lakes Rally in Finland - The 1000 lakes; The Nissan 200 SX is powered by - V6; The Nissan 200 SX made its - Greece; The time spent between - Dead time; The USSR rally team is called - State rally team; Thow Ypres rally in Belgium - 24 hours; What is corious about - A second footbrake; What is the alternative route - The tulip card; What is the engine size of - 1993; What is the major feature - All snow and ice; What is the maximum number - 180; What is the name of the USA rally - The Olympus; What is the overall length - 4.46 M; What is the Rac British - The blue book; What is the Rac USA speed - 30 MPH.

What is the Targa - Route timing system; What national - Swedish; What scale of landranger - 1:50,000; Where does the first leg - Cordoba; Which car won the 1986 - Peugeot 205 T16; Which car won the 19th - VW; Which car won the first world - Lancia; Which company provided the tyres - Pirelli; Which driver in the 1987 Safari - Johnny Helliier; Which driver won the 1987 - Juha Kankkunen; Which is the most succesful - Ford Escort; Which is the only rally - Monte Carlo Rally; Which manufacturer won the 1987 - Lancia; Which rally is one stage - No such event; Who was the 1987 soviet - Ilmar Raissar; Who won the 1977 - Ron Richardson; Who won the 1980 Lombard - H Townen/P White; Who won the 7th Marlboro - Miki Biasion; Who won the 17th New Zealand - Franz Whitmann; Who was the chief mechanic - Rino Buschiazzo.

A sors Iróniája, CoVboy már megint elkeverte a berítékot, úgyhogy csak NONAME kartársként tudjuk üdvözölni azt az urat, aki sehonnai házáról kuldött C64-re két játékhoz tippetet:

STUNT CAR RACER - (Az évkönyvben lévő leírásról). A belről jobbra haladó csik a rongálódásjelző, és a csik akkor „novelszik”, ha nem a pályán próbálunk versenyezni. Ilyenkor általában megelégnik egy lyuk, amin gyorsabban halad át a csik. A kocsi akkor is rongálódik, ha túl nagyokat ugratunk, és nem éppen jó helyre esünk, vagy ha ismerkedünk a másik kocsi karosszériájával. A lyukak csak akkor tűnnek el, ha a 4. divízióban maradunk, vagy ha visszaesünk a 3.-ból. **RUGBY MANAGER** - Ha jó csapattal akarunk játszani, akkor használjuk a RESIGN AS MANAGER majd a YES opciót. Így egy idő után, akár 5-ös erősségű csapatot is kaphatunk. Érdekes olyan csapatot választani, amelyiknél a TRANSFER MARKET-ban van (nak) játékosai. Mindig legyen a hátszában 3000-3500 L.

Pokoraczky Csaba, Nyíregyházáról a Neuromancort vette nagynő alá, és el is küldött nekünk a játékhöz egy jó lippet: Végy egy lemezmonitort! (Ólák-Demon is megteszi). Az első kifinomult állás az első oldal 04 track 09 sector-án van. A 60-61-62-es Byte-ok a középénz mennyisége, a 63-64-65-ös Byte-ok a PAX számián levő pénz mennyisége. Ugyanez a második játékalánál, csak az a 04 track 18 sector-án van. A harmadikat 05 track 06 sector, a negyedik állást a 05 track 15 sector tartalmazza.

Király András Sopron cityben egy Amiga lelkivilágai tiporja. Ezt bizonyítja tippjeivel. **APIDYA** - PAUSE után nyomjuk meg egymás után a következő billentyűket: 'U', 'L', 'R', 'D', 'A', 'B', 'B', 'A', így teljes fegyverzetünk lesz! **DAYS OF THUNOER** - PAUSE után írjuk be: COMEFlyWITHME. A képernyő villanása után húzzuk hátra a joy-t! Jó repülést! **HYORA** - Ha beírjuk azt, hogy: KILLKILLKILL, a gombsor egy trainer-pulttá válik!

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Scroll rutin (C64)

A CoV 11-ben már közöltünk egy scroll-rutint. Egyik olvasónk szerint a 256 byte viszont „tűrő”. CoVboy jóvoltából természetesen a boríték elkeveredett, így nem tudjuk ki küldte! Mindenesetre köszi! Ismeretlen szerzőnk műve akárhány byte-ot tud scrollozni a legfelső sorban. A szöveget \$100-ra kell elhelyezni. A kukacra (@) a scroll újra kezdődik. A rutin basic behívása esetén a \$102B-n a BRK-1 RTS-re kell kicserélni (\$60!).

```
1000 SEI
1001 LOA #52C
1003 STA $0314
```

```
1006 LDA #510
1007 STA $0315
1008 LDX #500
      STX $0C0E
      INX
      STX $D01A
      LDA #532
      STA $D012
      LDA #51B
      STA $D011
      LDA #500
      STA $FE
      LDA #511
      STA $FF
      LDA #5C7
      STA $FD
      CLI
102B BRK
```

```
      INC $D019
      LDA $FD
      STA $D016
      LDX #55C
1036 DEX
      BNE $1036
      LDA #5CB
      STA $D016
      DEC $F0
      LDA $FD
      AND #507
      CMP #507
      BNE $1D73
      LDX #500
104A LDA $041,X
      STA $0400,X
      INX
      CPX #527
```

```
      BNE $104A
      LDY #500
      LOA ($FE),Y
      BNE $1066
      LDA #500
      STA $FE
      LOA #511
      STA $FF
      LDA $1100
1066 INC $FE
      BNE $106C
      INC $FF
106C LDX #5C7
      STX $FD
      STA $0427
1073 JMP $EA31
```

• Noname

Hibakiküszöbölés cartridge-hez (C64)

Ezt a rutint azoknak szánom, akik Nordic Power 2.2-es cartridge-vel rendelkeznek, és olyan gondjuk van, mint nekem: a gyorstöltő időnként lefagy. Ez borzasztó idegesítő akkor, ha egy program engedélyes használna a gyorstöltőt (pl. *King's Bounty*, *Space Rogue*), de emiatt nem jó a dolog. A problémát az okozza, hogy nem kapcsoljuk ki a képernyőt! A megoldás az, hogy a verembe írunk egy kiegészítést. FIGYELEM! Ugyelni kell arra, hogy a LOAD vektorok (\$0330 - \$0331) csak a felső byte-ját szabad módosítani, mert az el-

sőt a cartridge néha átírja (\$62/\$66). Szerencsére ezt a területet igen kevés program használja. Tehát a rutin:

```
0162 NOP
0163 NOP
0164 NOP
0165 NOP
0166 PHA
0167 LDA $D011
016A STA $0161
016D LDA #500
016F STA $D011
0172 PLA
0173 JSR $DF66
0176 PHA
```

```
0177 LDA $0161
017A STA $D011
017D PLA
017E RTS
```

```
0148 PHA
0149 LDA $D011
014C STA $0161
014F LDA #500
0151 STA $D011
0154 PLA
0155 JSR $DF66
0158 PHA
0159 LDA $0161
015C STA $D011
015F PLA
0160 RTS
```

Ezt célszerű a SAVE-val is eljátszani (\$0332 - \$0333), itt azonban nincs gond az első byte-tal (\$0148-ra be lehet írni az előző rutint, az ugrást cím természetesen itt \$DF6B). Ezt persze úgy jó megalkotni, hogy freeze után beírjuk a vektorokat ROM és RAM módban is írjuk át!), majd mentünk (a *Space Rogue*-nál pl. az *Old or New game?* kérdésnél). Természetesen ez bármely más cartridge-en működik (a legtöbb megától lekapcsolja a képernyőt), de az ugrást címek megváltoznak!

• Bors Gábor, Slótok

A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S201 kazetta		C64 C232 kezetta vagy 3 db. lemez, ezt követően csak lemezes programok!		PC/AT HD (lemezszámmal)	
A/ After the War Action Force 2. Advanced Soccer Simulator Battle Field 2. Bubble Bobble 2. Crazy Cars 2.	B/ The Astonishing Adventures Cannonball Deadringer The Devils Crown Dr. Jackie Endurance	1/a. Cataclypso* 1/b. Team* Tetris Ditris 2/a. Turbo Tortoise P.O. Down Thanic Blinky 2/b. Cruel Zone Translog Yathzee 3/a. Jimmy's S.M. Arnie Bug Bomber 3/b. Empius Intern.	Ninja Rabbit Euro Footy 1. Brubaker 2. Vendetta Megatrek 3. 1000 Miglia Pick & Pile 4. Ultrix Microfoot 5. Arcade T.O Chuck Rock 6. Superspace P.P. Hammer	7. Hudson Hawk Elviro 2. 8. Spacedunk-Scheme 2D Quadrophenia Scooby Doo 9. Blues Bros. Team Tetris, Ditris Allen STM, T-Tris 10-11. Spirit of Adventure (2 lemez); 11. Spirit of Adventure (2 lemez)	Lamers Lemmings parodie Magic Rockets 1 Utopia 2 Planet's Edge 3 Special Forces 3 Hero's Quest I,VGA6 B-17 Bomber 7
S201 kazetta — 360,- Ft		C231 kezetta — 400,- Ft C231 3 db. lemez — 540,- Ft 1 lemez — 200,- Ft 2 lemez — 380,- Ft		1 db. PC lemez — 200,- Ft 2 db. PC lemez — 380,- Ft 3 db. PC lemez — 540,- Ft	

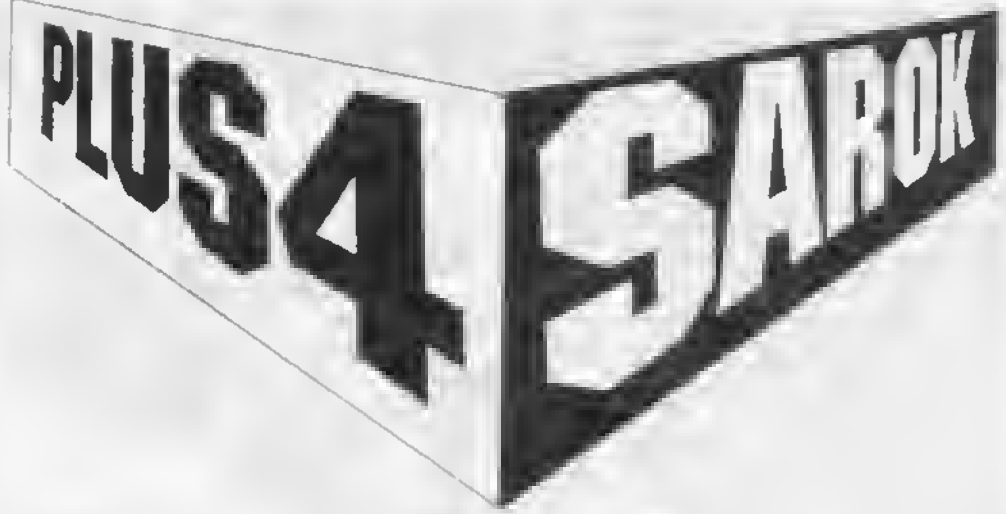
Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni! Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levélapon elfogadunk, és utánvétellel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük! Áralnk az adathordozó és a Posta költségét is TARTALMAZZÁK!

Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

Mindenféle

A CoV 27-ben elkezdett NEWS szerű információ megjelenését követően kaptunk néhány(szó) levelet, melyben azidők minke, mint a bokrot: miért írjuk le még egyszer azt, amit már egyszer a CoV 22/23-ban leírtunk. Ezt elintézhettünk volna egyszerűséggel úgy, hogy a teljesítségére esküdtünk törakadni. Valójában azonban összekavartuk valahogy a Jahny által küldött file-ok. CoVboy már maglnt rendezgette a lemezeket. A megkezdett sorl Jahny maestro most folytatja. Ne tassék keresgélnt, az még nem volt a CoV-ban!

- **MEGABLAZER** — Ez egy turbósított TRAILBLAZER. Kissé gyorsabb, hangulatosabb és szebbek az effektek, amint az egy mostani játéktól elvárható, és TCFS-től is.
- **A FIRMABASE** szinten egy régebbi játékhoz hasonlít, persze csak fővonalakban: az Airwolf c. szépséghez (egyéb-ként annak továbbfejlesztett változata az EXTRA AIRWOLF) Itt egy bombával kell a célhoz érni, közben eszleg nem árt felvenni ezt a pár benzines gallont sem. A tőrképe jóval nagyobb, mint a lentebb említett csodáé, tehát nem árt beszerazni hozzá egy CoV#20/21 számot! A grafika igazán szépek, mondható, nemhiába CSM alkotta játék.
- Létezik **SOUNDTRACKER+4** is! Hm., azt hiszem megér egy leírást majd, főleg azért mert TELJESEN KOMPATIBILIS AZ AMIGA verzióval!
- Csak örökkességgént említem meg a FYC (Fine Young Cannibals) csapatból ACS által remekelt, illetve „átremerelt” HEIL SPERMA c. gemét. Hm, az Intro-ban a kis bejzós szobafestő hímperllér „intogot” buzgón, a játékban egyébként egy spermával kell úszkálnunk, kikerülve a kém, barlangból(?) kiállól(?) képzód-ményeket(!). Héááááát, sajnos még nem tudom mi a kalandos utazás célja és vége, de remélem nyugodt osztódással megérkezőnk a végcélhoz.
- Nos, a **DIGITAL BALL** tényleg örülni jó, hiszen készítője MAD maestro. A programot még e Novotrade adta ki, nem ártan-e ilyen szintű programok piacra dobnia. Tényleg szép grafikájú játék, lipikus ARTHUR-NOID stílus. Az effektek isteninek mondhatók, lévén Amigáról áthozva. Szóval a régóta Amigés PLUSIS nagyot alkotott, egyike azoknak a stuffoknak, emiken képes vagyok hosszabb ideig játszani! Ja, ha a sárkányos képnél a RESET-et megnyomjuk, más, de ugyan-úgy EXTASY! digitis játékot kapunk (ez is ügyességi)!
- **BOBBY BEARING** — Hát kérem, akik oda meg visszavettek a HEAD OVER HEELS-t, azok most megint zilálhatják neuronjeikkal ISTENI! MEGA-élvezet! Negyfeléből ilyen csatakilátással fogadtam e játékok, elég ha annyit mondom, hogy COMMY PLUS4-en a kedvenceim közé tartozik! Szintén 3D ARCADE kategória, a grafika szépen kidolgozott, nagyon jól animált játékok. A helyszínváltás tök klónja a '86-os ÉV JÁTEKA-nak (gy.k.: HEAD OVER HEELS). Lazán annyit, hogy ehhez is kell egy bazi térkép, tehát nemsokára remélhetőleg esodókos lesz a leírása, én mindenestre nekiláttam... Szóval SZERZD MEG! Nem ártana pár ilyen jól sikerült átlírt 64-ről; ez **PLASMA** és **CHEEKAY** maestrók művei, áldásom re-őjük, meg egyéb ilyen marhaságek.



- **REVS TUNING** — Kissé megújított REVS-ről van szó, PIGMY maestro csinolt egyet e játéknak. Tényleg jobb lett pár plusszal tuningolva, érdemes utánanézned!
- Van **PLUS4-es PIPEMANIA!** Kissé idült játék ugyan, de hát mégiscsak 64-es!
- A **DOMINO** nem rossz logikai játék, meg-egyedik a TV2-ben lévő játékkal! Megya-ru! mindenki kiélheti gyermekkorában elnyomott hajlamait; s befelvetelti magát egy kupac dominóhalmaz közé, se látva, se hallva az izgalomtól!
- **TRANS WORLD** — Klm, ez egy ACE játék, LOGIKAI. Bővebben egy leírás erejéig majd.
- **TERRA-X** — Erről már legutóbb szóham, most kedvesinálónék egy kicsit bővebben. Nagyon jó grafikájú ARCADE. A történet szerint egy űrbázison vagyunk, Terra-X-en. Ezt kell két plazmaágyúval megvédeni a betolakodó rosztyúk ellen. Ehhez segítségünkre lehet a velünk szemben alhelyezkedő ágyús aranyha-ver, aki lehet haverunk és/vagy a számító-gép. Megemlítendő, hogy egymás ágyút is ki lehet lötni, s ez már meg is adja e feladat lényegét; löd ki társadat! mozgalm keretében Ha barátunkkal álvezkedünk, akkor ez nagyon izgis lesz. Fő cél eredetileg az enyabelygónk, e TERRA-megvéde, de az kit érdekel? Betöltés után kiválaszthatjuk az irányítás formáját (keyboard, joy, mouse — talán ez az egyetlen PLUS4-es program, emlkezel az egeret!), ha végeztünk, meho-tunk az EXIT részre. Ezután a védelmi szintet, energiatöltést és ellenfelet vá-laszthatunk. Kérhetünk plusz INFO-tal is. Végül nyugodt lövöldözésbe kezdhe-tünk, persze módjával kell lelkünködni (Ne tiltakozz CoVboy! — Én) (Már me-gint hatyaltam aszürkálnak! Csak na-hogy viasszaszúrjak! — CoVboy), mivel az ágyú eléggé hamar mellepszik! A GFX isteni, COOL! színekkel és moz-gásokkal. Megemlítendő, hogy TCFS maestro műve, és NEM KONVERTÁLT game! Vagyis C64-es játék, de nem kon-vertálta, hanem maga írta meg az eredeti nyomán laza másfél hónap alatt! Nem semmi!
- **GRAND PRIX CIRCUIT** — Már ez is volt, hát most megint lesz. UGYANIS most már meg 1551-son is (!) és VAN KA-ZETTÁS verzió! Ezt TOMA készítette el, tudommal még a game írója (!) TCFS sem gondolta, hogy csak úgy át lehet csapni a file-osnak, Gondolom EZT IS NAGYON sokan keresik!

- **BLUE ANGEL 69 + + +** — Egy isteni lo-gikai játék, azt hiszem ezek főlok TCFS asztalára tartoznak - léleismerhetetlenul e NAGY ó remek! A grafika a szokásos extrákat tartalmazza, a zene eredeti TCFS design PERSZE, hogy mindenkinek kell! A legfontosabbat kihagytem, kaze-tán SAJNOS ez nincsen SORRY!
- Gondolom örömhír, hogy megjelent a TASS TIMES IN TONERWTON és BORROWED TIME 1551-es verziója! Ha ilyen lloppyd van, akkor NEM kell szét-pofozni, van egy pár extra arc, aki KIFE-JEZETTEN '51 mániás (JOGOSANI) — pl PROKY (by PRISONERS) Szintén meg a FLIGHT SIMULATOR II, és THE JET SIMULATOR is a drive-on! Erről jut eszembe, a TASS TIMES-ban szerep-lő PICK-ol hétköznapi gitárpongetők
- A lánfárok elhalnak A tömeg csendben üvölt. TGMS maestro (etc.) tessen bevo-nul, s az extázisban lévő csodulót felő llbont egy dísket WOW! Ez bizony e STORM ACROSS EUROPE! Igen, Igen, egy az egyben a C64-es játék — aki nem ismerné, annak pár szót róla. 1989-ben a Strategic Simulations úgy gondolta, hogy jó lenne kiadni egy II Viléggháborús terméket. Azután nekiláttak, szóval ez egy stratégiai játék, Spectrums kiviteltet (azt hiszem múltkor összeszedtem egy ilyen kockával, s lók ugyanúgy futott), te-hát nem SHOOT'EM UP! módszerekkel kell felépíteni e Hermedik Birodalmat. Kissé lassú és az elején e sok állítgatás-tól már nem a gép, hanem a játékos akad ki — de ez a LEGJOBB stratégia mind C64, mind C+4 gépeken. Mondanom sem kell, hogy kazettán nincsen! SO!, minden kopaszszagom ellenére nem va-gyok frizpárti, de az tényleg jó orzes, amikor bejzós diktátorként lenyomom a népeket (pl. Felszabadulást a rusessz... illetve oroszoknak)! Mival konvertált, ez a verzió is hajlamos a krtagyásra!
- Azt hiszem eme szépségek után MEGA-élvezeiként hat, hogy a PLUS4 tulajok is borzonghatnak (és téphalák a hajukat) az UNINVITED c. szépségtől! Leírás e CoV #12.számában, ehhez ed kiegészítést a következő CoV [#13] / ADVENTOUR! Ki-velvezésében ilyen TASS TIMES szerű, DEJA VU mixis játék. Tehát 64, Amiga után szabadon! Lényeg: mondjuk ez hogy arcade/adventure, célunk... Na, in-kább szerezd meg a két CoV-ot! Azt hi-szem CSORY írta és negyven jól siker-ült, most még nincs nátam, de attól füg-getlenül a LEGJOBBAK közé tartozik (kü-lönben miért lenne a NEWS-ban ?!)

- **KARATEKA** — A legjobb akción-gamel Noman est omen — nagyon jól kidolgozott pitt-puff HA! játékok, aki szereti a stílust, az imádni fogja (én is eljutottam a harmadik ellenfélig, csak azután @@@@#&^~^~(5*#&#*@@~)(#~)@ BLATTY! RESET!), szóval keressétek — bármilyen hihetetlen, 1551-es floppysohok is!
- **PIPEMANIA** PC-n az (volt) az egyik kedvencem, mit na mondjak, a PLUS/4-es verzió nagyon jó lett, a TIT gondozásában (most már NEM gondolnak... AN-TIT!). Logikai játékok, célunk, hogy egy csőrendszer építsünk a csobizó víznek, ide-oda vezetgetve, egy idő után visszajutva a kilindulási ponthoz (csap???). Pályaként egy idő után már kis vízgyűjtőbe is vezethetjük, nehézségi szintje az úres területet, egyszóval igyekezni kell, ha nem akarunk későbbanál jobb alsó sarkokban látni a beépíthető csővöket, kiválasztva a csőrendszerünkbe kerülőket. Yikes!
- **NEW Tetris** — **BLOCKOUT** +4-enl YEAH!, a 3D PC ötlettel már ezen a 8 bitesen is élvezkedhetsz, tök PC stílusú!
- **BATTERY 2** — Amel SHOOT'EM UP játékok, ami a listákat vezette, most visszatér,

- Mondjuk rá, hogy a legjobb +4 töltőzsdák ???! Parsze TCFS készítették Sok-sok FIRE!, mag ügyesség, és máts egyre élvezetesebb lesz a játékok, Mondjuk nem vagyok ilyen típusú játékok pártján, de ajánlom minden géptulajdonosnak! FONTOS, hogy van hozzá TRAINER DISK, azt az ORIGINAL game alá kell tölteni!
- **NAGYON** jó felhasználó gyűjtemény, a **MEGATOOLZ** Készítette PROKY — PRISONERS SOFTWARE NETWORK. Ez tartalmaz disc-copyt, disc-toolz, packers, graphix-toolz és egyéb (sinus editor, assemblerek...) felhasználói anyagokat! Aki valmár akar csinálni játszásokon kívül ezen a gépen, annak ajánlom beszerzését. Egyébként meg 1551-es driveon is, természetesen senki se kasszo kazettán!
- Mindenki lefagyására bejelentem, hogy van **3D POOL** is az „extázisbaesítő-mosogatóknak”-n! Aki meg trallott volna róla, az egy — ki hiúrné — 3 drmanziós billiárdjáték, **PIGMY** ramokálta át PLUS/4-re és természetesen meg kell szerezned!
- A **MAGIC PAINT** szintén felhasználói, része a **MEGATOOLZ**-nak is. Ez egy logokészítő, s állítom, hogy a legjobb! Sok szrn használható egyszerű, első és ma-

- sodik mult színt raszterenként változtatható, a katektetszírok karakterenként. Lehet használni HI-RES módot is! Színátváltatfunkciók, lemozunkciók — **NAGYON BEST!**, talán alég annyi is, hogy én is azt használtam Kazettás! CONGRATULATION for PRISONERS crew!
- Bizonyára mindent ismeri a **MICRO (POISCO, RHYTHM, ROCK, DRUM, VOCALS, LATIN, BASS...)** c. zeneszerkesztőket. Most van egy újabb, a **MICROTECHNOI** Nem is tudom miért azt bírom a legjobban! A leírás (COMMODORE Világ Évkönyv'91) erre is jól!
- **ACIDFLIPPER** címen MC kradott egy rendhagyó flipper, egy utóval kell kezelgetnünk illetve visszacsaphodnunk és a számoknak útnúnt egy **ACID**-ot Erre megadott időnk van. A grafika szép, a hanghatások szinten, mr kell meg egy mnegrögzőti Plus/4 tulajnak?!
- Az időtögesz után újra szabadon van ez a stílus! **LABYRINTHITIS** címen Mondjuk ez sokkal szebbon kivitelezett, a Garay-napokra írta **BILLY YAROS** (3db 'L).
- **Jahny of Jahny Crew**™, Budapest

Into the Eagle's Nest

Kicsit túrkálgattam az IBM lemezek között, amikor kezembe pottyant egy porosodó lemez, **NONAME** volt a drága és már párt track-ját lesántult. Mindenesetre a gép nem vette be, s ekkor fődultam az **AMIGA**-hoz. A **C64**-hez, és végül a +4-hez! Lefontam a hajamat, de az alant olvasható „csoda” volt rajta

Ez egy konvertált **C64**-es játék, aki látta a **„KÉMEK A SASFÉSZEKEBN”** c szépséget az már kb. tudhatja, miről lesz szó, aki meg nem, annak annyit a dologról, hogy kedves náci bocsikákat kell boszantgatni mindenféle akciózgatással, mindazt egy kastélyban egy jenkr mesehőssel. Kezdetkor a küldetés felől oroklódik a gép, választhatunk:

1. **BLOW UP CASTLE** — A kastélyt kell felrobbantani. Egy detonátorba [DETONATOR] kell belölnünk
2. **3. RESCUE THE PRISONER** — foglyulottat barátunkat kell kimenteni A

2 küldetésben a második, a 3. küldetésben az első emeletről és a 4. küldetésben az alagsorból. A szintek között a lifttel közlekedhetünk.

Sokfajta **STUFF**-ot érdemes felvenni. Leírom a található tárgyakat:

AMMO: Plusz töltények, ezek gyorsan fogynak az állandó lövétdözéstől;

FIRST AID: Ez a sérüléseink számát (HITS) lenyomja nullára;

LÁDAK: Üresek, van nyitott as csukott is, az utóbi lövéste kinyílik, és nincs benne semmi;

COLO FOOD: Kajacacomag, a HITS pontokból lecsappant fizet;

JEWELS: Értékes kövekkel toll nyitott láda, pontjainkat tuningolhatjuk vele,

PENDANT: Nyakék, szintén pontnövelésre,

LIFT PASS: Lift használatára. Ha ezt elvesztünk, akkor merjünk neki a liftnek, ekkor az **ENTERING THE LIFT** üzenetet kapjuk, s választhatunk a szintek között

GROUND FLOOR (földszint), **FIRST FLOOR** (alsó emelet), **SECOND FLOOR** (második emelet) és a **BASEMENT** (alagsor).

DETONATOR: Az 1 küldetés celobjektuma,

Sebeink száma gyorsan nő, ha közel kerülnek hozzánk ellenségeink. Ha a **HITS** 50, akkor kissó lenyomtak, ilyenkor aztán felkünk alpöckölődik a **NIRVANA**-ba. Persze ez ritkán esik meg, ha sokat használjuk fegyverünket, de ez is cíki, hiszen így gyorsan fogy Töltényeink száma max. 99 lehet, tehát NE szedjünk ezután plusz töltényeket! A küldetés teljesítése után a **START**-helyen található zöld csikhoz érünk hozzá!

HMMM, az egy nagyon is jó szintű játék **PLUS/4**-en, de azt hiszem felfeljelhető, mindenesetre eddig mindenkinek tetszett

• **Jahny of Jahny Crew**™, Budapest

Laser Squad

Ez egy isteni stratégiai játék, megegyezik a **64-es** verzióval — leírás mégis kell rá, mivel van egy új küldetés is, raadásul ránézésre **NEM** is olyan agyszorító! Megy 1551-es drive-on, és van kazettára is! Indításkor rögtön egy **INTRO** ugrik be, néhány **GREETINGS** és a játék alapvető kezelését tartalmazó angol textusot, közben **SHADOW OF THE BEAST** környékén dőlg — már a kezdés is jó. Ezután kérhetünk gyorsított **1. DO YOU WANT FASTLOADER** ??), s máris a küldetésmenübe jutottunk...

1. **THE ASSASSINS;** 2. **MOONBASE ASSAULT;** 3. **RESCUE FROM THE MINES;** 4. **SAVED GAME [part#1-7];** 5. **THE CYBER HORDES;** 6. **PARADISE VALLEY**

...tehát 5 küldetésünk van, s ezen kívül még betölthetünk játékalításokat, ezt viszont külön lemeztől, mert a **LASER SQUAD** egy teljes lemezoldalt foglal el a küldetésével és a gyorsítottal együtt. Egyébként minden

küldetés és minden játékalítás 80 blockos, a játékalítás **NEM** lehet felülírt!

Elsőre gondolom senki se fogja a 4. pontot választani, s mivel többé-kövésbé nehézségi sorrendben vannak, érdemes az elsővel (**THE ASSASSINS**) kezdeni. A küldetések végrehajtásának módjáról majd később, most nézzük a kezelést!

Ha megnyomtuk az 'I' billentyűt — töltődik is a pálya rendesen. Miután bejött, rákérdez, hogy joystick-kal vagy billentyűzettel akarunk-e játszani, **JOYSTICK PORT #2**, keyboard: 'O' — fel, 'A' — le, 'O' — balra, 'P' — jobbra és végül 'SPACE' — tűz. Ezután a játékosok száma rákérdez rá, két játékos esetén havarunk ellen játszhatunk egy párt, érdemes! Egy játékos esetén a gép még rákérdez a nehézségi szintre (1-7), mazochistáknak ajánlom a hetest, többieknek elsőre **MINDENKÉPPEN** az első! **COOL!** Jelen esetben 5 kommandós képe jön be. Egy tizedes és a több civil. Alakuk

mellet egy nagy szám, ez a pancél nagyságát jellemzi — tehát: tel kéne öltöztetni egy kis vasba a drágát! A számot jobbra a **SELECT ARMOUR** alatt láthatjuk a típusjelmezőt, hogy hány védettségű szintet ad alólól, balról, jobbról és hátulról (TYPE 1 2 3 4... FRONT... etc.). Az éppen aktuális mundry neve inverzben van, a joy alórel hátra mozgatasával jelölhetjük ki a pancélt, a tűz megnyomása a következő figurára ugrik — közben természetesen megkapja a pancélt. Ha mindenkire leladtuk, akkor jön a fegyverzet. Utólag megjegyzem, **NEM** kell mindenkinek extraerős pancélba bujtatni! Ugyanis a rondolózesre álló creds (kb. 200) nem elegendő! Ezután jönnek a fegyverek, az aktuális és inverzben lévő **OBJECT** mellett, itt valogathatunk a lövegverek, töltények, gránátok etc., között. Minden küldetésnek más a fegyverparkja, de néhány mindenhol jellemző. Fegyverek jellemzéséről és minden küldetéshez ajánlott

felszerelésről majd később! Szóval itt jobbra-balra mozgatva a joyt nézhetjük meg az arzenált, le és fel pedig a csapat logójára ugorhatunk. Ha egy neven vagyunk, akkor a joy jobbra húzásával adhatjuk neki az OBJECT-ban lévő éppen aktuális fegyvert, a joy balra húzásával pedig visszavehetjük (.visszavételező a készülék ára visszadad...?). Ha nincs több ereds (vagy nem akarunk többet venni), akkor az OBJECT-re menve nyomjuk meg a tűzgombot — a „PRESS FIRE TO END SELECTION” intő kapjuk, ha véletlenül nyomtunk tüzet, akkor húzzuk valamelyik irányba a joyt, egyébként pedig nyomjunk tüzet... most láthatjuk a pálya kapét, egy négyzettel mozoghatunk, jobb oldalt egy novel és a hozzá tartozó fegyverporkot láthatjuk. Egységünket a 'D' betűs négyzetekre rakhatjuk, ez maszínú, mint az ellenségé, néhol pl. azért nem tudjuk lerakni a katonát, mert az az ellenség ládája, ilyenkor keressünk MÁSMILYEN színű 'O'-mezőket, na, a tűz megnyomására helyeztük el a tagokat. Ajánlott elhelyezésként SZINTÉN később! Ezután egy menüt kapunk, valójában joyról billentyűzetre és fordítva (1>), kíméltünk, ill. betölthetünk egy játékhállást (2>, 3>) — ezt minden forduló után el fogja játszani, tehát erre azontúl nem térhet ki. Ja, tűz és lovábbléphetünk Ezután látjuk az éppen aktuális forduló számát (TURN>...) és hogy mennyi kör van még hátra (TURN LEFT> .), ha ez letelt, akkor vége a játéknak, s az ellenfelünk nyert. Ezek alatt a győztes pontok láthatók — press fire! Megint bejön a pálya képe és a pointer négyzet Bármire rávesszük, ekkor a MAP alatt megkapjuk a nevét, lehet az fű, föld vagy noványzat, aszelle egy kép a falon etc. és természetesen az alakulat tagjai. Ekkor a UNIT alatt megkapjuk a nevét, és ha KEZÉBEN van egy fegyver vagy tárgy, akkor annak nevét is az OBJECT IN USE-nél. Vigyük rá a pointer egy laponra, és nyomjuk meg a tüzet! Kapunk egy menüt, itt menjünk rá a SELECT-re, aktualizáljuk (=fre). Ha mozogni akarunk, akkor húzzuk a joyt jobbra, ill. balra, a koményfrú elkezd forogni. Válaszunk ki egy irányt — ezt egyébként jobb oldalt láthatjuk, egy kör körül nyit forog — es előre, hősünk lépett egy mezőre, de léphet hátra is, akkor húzzuk hátra joyt. Persze nem lehet lépkedni a végtelenségig, ugyanis mindenkinél a páncél és a fegyver nehézségétől, no meg az erejétől függő ACTION POINTS-jal van. Ezt a jobb felső sarokban láthatjuk, az AP alatt! A négy lörányba való lépés 4 pontot, átlósan előre lépés 6 pontot szed le. Ha mindezeket hátrafelé tesszük, akkor 8 ill. 12 pontot veszünk! Tehát minden eszelmányorozat, legyen az mozgás, lövés, gránátvetés, ajlónyítás, fegyvertöltés vagy bármí, meghatározott AP-ot vesz le! Erre nem árt ügyelni, ha pl. egy gránátot akarunk eldobni, akkor nézzük meg, hogy van-e elegendő pontunk! Ugyanis a gránátot először ki kell biztosítani (PRIME), s azután eldobni (FIRE --> THROW)! Elégé cki, ha mondjuk kibzatosítottuk a gránátot, és RÖGTÖN, tehát az aktuális körben fog robbanni, a nincs elég pontunk eldobni — mindenki kitalálhatja, mi is lesz a végel! Most visszatérök a SELECT menüre... Ott tanultunk, hogy mozogni akarunk. Mi van akkor, ha esetleg kedvünk van egy kis lövöldözésre?! Ekkor még egyszer nyomjuk meg a tűzgombot! Nos, jén az újabb menü. A játék afején még nincs a kezünkben a fegyver, ezt a CHANGE-re ctkelve foghatjuk meg, ekkor választhatunk a nálunk lévő fegyverek közül... ha egy fegyver a ke-

zünkben van, akkor újabb menüt kapunk: **END MOVE** — kiléphetünk az aktuális muksó irányításából másvalakire...; **SCANNER** — megkapjuk a teljes pálya kicsinyített térképét; **CANCEL** — vissza az előbbi cselekvéssorozathoz; **DROP** — a kezünkben lévő sluff eldobása, gránátnál elrejtethetjük! **FIRE** — lövés, ill. gránát dobása. Ekkor új-fajta képet kapunk. Jobb sarokban felül látható a fegyverünk típusa, adatai. Alatta a különféle akciót igénylő pontszámok és százalékok kifejezve is. Nos: **AUTO** — sorozatlövés, AP-ól függően 1-9-ig. A gép rákérdez, hogy hány-szor akarunk a kijelölt célpontra lőni. Nem pontos, de ez fegyvertől is függ! Pisz-tólról nincs sorozatlövés! **SNAP** — kapáslövés, bizonytalan, szintén fegyvertől is függ! **AIM** — célzott lövés, nagy tavolságon ez is a fegyveren múlik; **THROW**, gránátnál, eldobja a gránátot! **END FIRE**-rel lehetünk ki a célkeresztas képből, **CANCEL**-el vissza az aktuális cselekménysorozatra. Egyébként **FIRE** opcióban megfigyelt a pálya képe, **ELLENFELEINK** ill. társaink/társunk kis kör alakban látható, nagyobb kör is lehet, a bokrok és falak, az ajlók képe jellegzetes. Sorozatlövésnél a **HOW MANY ROUNDS** — a lövésszámba rákérdez. Megemlítenék még egy NAGYON FONTOS DOLGOT: ha egy pókkal LESBEN állunk (ez az jelenl, hogy keveset mozgunk, egy fegyver van a kezünkben, s AP-jaink kb. min. 20 környéken vannak), s a tűzölés körzetbe bejön egy ellenség, akkor RÖGTÖN lehetünk ki Tehát NEM KELL várni, hogy ellentelünk végigigye minden játékosát a körön belül! Majdnem mindegyik küldetésben érde-mes egy-két ilyen manust elhelyezni, ha lehet, akkor a hosszabb folyosókon! **LOAD** — ha nincs több löserünk (NO AMMO IN WEAPON), akkor betölthetjük a fegyverbe a tárat (...CLIP, ...PACK)! **PRIME** — gránát esetén ezzel élesíthetjük ki, a beállítandó (0-3) ártók mutatja, hogy melyik körben fog felrobbanni. Ekkor a saját egységünk már NE tartózkodjanak ott, mivel a repeszek pár egységet la-szedhetnek a páncéljaikból. Ha meg túl közel vannak... **OPEN/CLOSE** — abban az esetben, ha egy csukott ajtó előtt állunk. Van olyan küldetés, ahol EZ NEM segít, ellenben egy rakéta, robbanószer... **INFO** — megkapjuk az aktuális pacurák adatait, a védetségi szintet az ARMOUR-nál (hány egységet lehet lelőni belőle előlről, hátulról és oldalról, anélkül, hogy exlálna), harcckészgét, teherbírását stb. Intő a hátralévő ACTION pontokról! **END TURN** — végzünk a körrel, a gép majd még egyszer erősítést kér arra, hogy kiléphet-e, a vágó ő ügykédhet... **A fegyverek jellemzése:** **M4000 AUTO-GUN [M4000 CLIP]** — elégé pontos géppisztoly, közepes tüzerő; **MARSEC AUTO-GUN [MARSEC CLIP]** — erős géppisztoly, viszonylag pontos, érdemesebb EZT venni, mint az előbbi! **SNIPER RIFLE [RIFLE CLIP]** — nagyon gyenge puská, elég pontos, de minek? **MK 1 [MK 1 CLIP]** — nagyon pontos és erős géppisztoly; **L50 LAS-GUN [L50 LAS-PACK]** — gyenge lézerfegyver, elégé pontosan; **L80 LAS-GUN [L80 LAS-PACK]** — közepes tűzerő, pontatlan lézerfegyver; **HEAVY LASER [HEAVY LAS-PACK]** na-

gyon erős, de pontatlan lézerfegyver; **AUTO CANNON [AUTO CLIP]** — robbanótöltéses gép-fegyver, a legerősebb! **PUMP SHOT GUN [SHOT GUN CLIP]** — lefűrészelt csövű, pontos puská, erős; **M50 AUTO PISTOL [PISTOL CLIP]** — nagyon gyenge pisztoly —> érdemesebb inkább a: **MARSEC PISTOL [PISTOL CLIP]** — erősebb pisztolyfajta —> **PUMP SHOT**-ot venni! **AP (50, 60, 75) ORENAD** — egyre erősebb fokozatu gránátok; **EXPLOSIVE** — robbanószer, a **RESCUE F. T. MINES**-nél 3 kell! **ROCKET LAUNCHER [ROCKET]** — rakéta-vető, a legerősebb kézfegyver! **LIGHT SABRE** — lézerekard, mellőzzük! **DAGGER** — hajlótőr, mellőzzük, rossz!

THE ASSASSINS

Sturm! Ragnix! mint közgalaktikus orgyit-kosl tarjak számon, ténykedését nem nézik, valami jó szemmel, ezért küldenek ki min-ket, célunk behatolni a birtokára és likvidálni az életből, mint rossz objektumot! *Sir Sturmer* a villájában tartózkodik és alapvetőleg egy dagadt kisfiliz bűnöző, elkapni nagyon is egyszerű lenne, de a hazai 6 robot védi, mondjuk nem túl erősek, de alapvetőleg jó pozícióban vannak és a választható felszerelésünk igen gyenge. Ot emberünket kell felszerelni, ajánlott köztől 2-3 gránáttal megpakolni a többi pedig a fent látható fegyverjellemzők szerint falagatni stuffokkal, tőhény NEM KELL, meghőlésem szerint ez vonatkozik általában a TÖBBI küldetés-re ISI Két embert rakjunk a bal és hármat a jobb oldalra, elosztva a két gránátot. A bal oldalak dolga nem lesz olyan nehéz, mindenestre óvatosan haladjanak, mert belépés után jobbra van egy lefelé nyitló ezoba, na, itt vár rájuk egy robot, szóval csak óvatosan, a fal mellett közlekedni, s minden kör után maradjon kb. 20 akció-pont, hogy tudjunk tüzelni a felbukkanó droidokra (mí-közben az ellentől lép)! A bal oldalak **FOLYAMATOSAN** jobbfelé haladjanak, ha gyorsak, akkor az egyik folyosón közre tudják fogni *Mr. Ragnix*-et a másik csoporttal, többet nem is kell velük foglalkozni. A jobb oldall bejáratnál lévőknok kissé nehezebb a dolguk, Rőgtön közlöm, hogy az ajtó mögött közvetlen két, és a lent és fent helyiségekben újabb két robot van felkészülve fogadtatásunkra. A megoldás igen egyszerű, a gránátos pacákkal húzzunk az ajtóhoz, és élesítsünk a következő utáni körre egy gránátot. A következő körben nyissuk ki az ajtót (előtte NE!) és vágjuk be a gránátot, majd utána csakjuk bel Kís várokozás után a benn lévő két robotot kissé átalakítja az AP50, és megint élesíthetünk egy gránátot a lent lévő, majd a fenti robotnak. Megeshet, hogy valamelyik megússza, és ki-nyitja a kis huncut gránátdobálót, de hát ott van mögötte a további két kommandósnak, szóval nem nagy ügy az egész! Ezután menjünk a fenti folyosóhoz, már lejtem, ha elég gyorsak voltunk, akkor sikerült közrefogni a ház urát, és pár lövéssel letlitzíthatjuk. Ha sikerül meglőgnia, akkor mindig a BAL felső sarokban lévő helyiségbe menekül és ha nem sietünk, bebújik a szobiba. Mondjuk tők poén dolog gafeambulészkodni rá, de azért ő is visszalő, tehát nem árt megküldeni a W.C.-t egy gránáttal, ettől nagyon kiborul. Nyugodt emberek szállíthatik a falon lévő képeket, a növényeket és minden lehetőséget, válják egésszégükre! Ezt árthaton gyakorló küldetesként lehet foglgni... (a CoV 29/30-ban folytatjuk!)

• Jahny of Jahny Crew©™, Budapest

Alpha Byte Kft.

szaküzletében

Commodore és IBM kompatibilis
számítógépeket, kiegészítő egységeket,
mágneslemezeket

A kínálatból:

AT 286 számítógép, 16 MHz,

1.2 MB Id, mono monitor

49.900,-

SoundBlaster II, Stereo hangkártya,

15.900,-

AMIGA 500

35.900,-

AMIGA 500 Plus

46.800,-

AMIGA 600

47.200,-

C= 1084S monitor

26.000,-

512 KByte RAM órával

4.000,-

5.25" külső drive

11.600,-

3.5" külső drive

7.920,-

5.25" DS/DD NONAME II disk 10 db.

220,-

5.25" DS/HD NONAME II disk 10 db.

440,-

3 5" DS/DD NONAME II disk 10 db

440,-

3 5" DS/HD NONAME II disk 10 db.

560,-

Modemek, telefaxkártyák megrendelhetők.

Printerek széles választékban.

Kérésre teljes árkatalógust küldünk.

Viszonylatadónak nagykereskedelmi árai!

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Minden termékünkre fél év garanciát adunk!

Alpha Byte Kft.

Budapest, VI. Podmaniczky

(volt Rudas L.) u. 27. II.emelet

Postacímünk: 1384 Bp. 62. Pf.: 768.

Telefon: 1122-616, 1122-617,

1122-618, 1122-619

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

C92A: Turbo Charge (utántöltős)

C92B: Calypso (utántöltős) / Polsworth (utántöltős) /

Johnny Quest (utántöltős)

C93B: Chuck Rock (utántöltős) / Winter Sports'92

(utántöltős)

C94A: Addams Family (utántöltős) / The Bad Squad

(utántöltős) / Winter Camp (utántöltős)

C94B: Creatures 2. (utántöltős) / Clit Clak (utántöltős)

C95A: Xonox / Arnie / Tank Division / Toobin / Forester /

Hell Rescue / Aqua Blasts / F1 Tornado / X-Out 2 /

Pale Moon / Cracker / Back Fire / Spellbound

Drizzy / Championship Snooter / Twist / Magic Tile

/ Oizy O.T. Rapids

C95B: Wacky Races (utántöltős) / The Jetsons (utántöltős)

C96A: Budokan (utántöltős)

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc):

1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. Árunk a postaköltsé-

get is tartalmazza. A rendelést utánvétet postázzuk! Az

eddig meglévő kollekciókról felbélyegzett borítékot lis-

tát küldünk! A hibás kollekciókat visszacsereéljük!

C64 magnósok! Ezeműl bármelyik programot le lu-

dod másolni, ha megrendeled a C64 Dalasette Modul-t! Erre

a készülékre rá kell csatlakoztatni 2 db. magnót, a készülé-

ket pedig a C64 tápegységre. Egyik magnón le kell nyomni

a PLAY-t, a másikon a RECORD-t! Egy led jelzi, ha adat

van a kazettán. Így bármely program lemásolható! Ára: 600,-

Ft + portó! Használati útmutatót küldünk! Fél év garancia!

A 64 SZOLG ajánlata Amigára

Zárójelben a lemezszám, és ha van 1 MB igény

Bond Mine 5. (1 MB); Floor 13 (2 lemez, 1 MB); Dead

Breath (1 MB); Graham T. Soccer (2 lemez, 1 MB);

Civilization (4 lemez, 1 MB); Dr. Mario, Twist, Stopp!

Calippo, Xerion, G-Loc, Sooty & Sweap, Napoleon, Air

Bucks (2 lemez); Parmax; Warriors of Releyna (2 lemez);

Arnie; Dune (3 lemez, 1 MB); Treasures of the Savage

Frontier (3 lemez, 1 MB); Hook (4 lemez, 1 MB); Star Trek

(3 lemez, 1 MB); Ishai (2 lemez); Space Max (3 lemez, 1

MB).

1 Amiga lemez: 200,- Ft; 2 db. lemez: 330,- Ft; minden

további lemez csak 110,- Ft! 10 db. lemez rendelése:

1199,- Ft.

Az itt látható kollekciók és a modul

megrendelhetők a 64 SZOLG címen:

‘64-SZOLG’, 2030 ÉRD, Pf.: 4.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk keres-

kedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjáról kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben

pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

BOLD szedés (vasatagított betűkkel). 50 % felár, ITALIC szedés (dőrt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknél megfelelően kerjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló

egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló számvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kerjük

küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

● C64-re kazettás játékprogramok eladása
Ofcsóni Huszti Győző, Tatabánya, Mártírok
utja 54. B/2. 2800● C64 lemezesek figyelem! Logójabb ero-
deli programok érkeztek és másolásért 50%
kedvezményt adok. Válaszborítékot kérek.
Varga Roland, Kaposvár, Arany János út
4. B/2. 7400● Programhegyek C64-re és programdóm-
bék PC-re! Írjatok akár cserélni, akár venni
vagy eladni akartok, akár profik, akár kez-
dőkh vagytok! (Majdnem) minden levélre vá-
laszolunk (ha van benne válaszboríték és
írja, akkor 99,9 %). Minőségi programjaink
vannak, mind a két gépre, minden kategóri-
ában, pl. Civilization, EOB I-II, Wing Com-
mander (IBM), SSI RPG-k (64) Írjatok, 7x7
szentség, hogy nem fogjátok megbánni!
Cím: Pongrácz Gergely (from THUNDER)
[PC], vagy Pongrácz Tamás [C64], Győr,
Kenderáztató u.20. 9030● C64 kazettára utántöltés, és más szuper
játékokat adok-veszek, mindenről listát kü-
ldök. Diczko Csaba Szekesfehervár, Me-

szőly Géza út 12. B/4. 8000

● Dobjon meg valaki az Action Mk VII-hoz
egy paramóter disk-ket (Enhancement Disk)
pénzért, vagy programokért cserébe (150
lemez alap). Flinta Róbert, Celldömök,
Kisdobos u.15. 9500. Tel.: 204.● Fordító program! 1384 angol-magyar szó
C64-re! Cím: Pontos Lajos, Komárom, Gá-
bor Áron út 3/B. I/1. 2900. Tel.: (06-34) 40-
156.● C64 programcsere! Kb. 80 lemez '92-es
programokkal és klaszrusokkal. Listát ké-
rek, válaszboríték nem kell, kezdőknek in-
gyen másolat + kimentett állásokat adok
kimentett állásokért! Keresem: Mercenary
1-2, Cholo, Tau Celí, Starglider 1-2, Wind-
walker, Elvira, Ennyr jutott eszembe. He-
lál a millióért másolókkal Keresem a CoV-
ban megjelent Elite leírás (1-8), ezüst lize-
tek rs, és CoV 1-2-t vennék, max. 70-90 Ft-
ért István Márk, Budapest, XI. Zsurló u.14
1116● C64-es magnósok figyelem! Fantasztiku-
san olcsón kaphatók játékok, programok!
Utántöltések 20,- Ft-ért, egytől-egyet 3-8 Ft-
ért kaphatók. Válaszborítékot lista A lista
és játékok elküldéséhez szükséges posta-költség a megrendelő fizeti. Cikkely Im-
re, Gyomaendrőd, Booska út 4. 5500● C64/C128 programok Éváról! 40,- Ft-le-
mez, No-Name lemezzel 70,- Ft/lemez. Tá-
jékoztatóhoz, listához szükséges 1 db. le-
mez és 20,- Ft-os bélyeg, lemez nélkül 50,-
Ft. Kopács Lajosné, Budapest, III. Vízimol-
nár u.2. X/95. 1031● C64-es lemezes játékok és felhasználói
programok eladók, már 10,- Ft-ért! Vá-
laszborítékot listát küldök. Szával Árpád,
Budapest, III. Szentendrei u. 13. VU/59
1035● Eladó C64-re kiadványszerkesztő.
1920x2300-as oldalfelbontás, teljes magyar
beültőszel. Válaszborítékot és metetők-
Pucok Pál, Kazincbarcika, Pf.: 84. 3700● 64-es Amigók! Most nyílnak ki összes
szemereket end füleket? Super progra-
mok cseréje kazettán! Megvan: Creatures I-
II, Supremacy, North&South + 600 prg Ke-
resem: F-15 Strike Eagle, F-16 Combat
Pilot, Strike Fleet, további érdekel minden
F-1 szimulátor, Hero Quest I-II lemeze is!
Válaszborítékot listát küldök. Cím:
Schmölzer József, Budapest, IV. Virág u.
31. IX/56. 1042

• C64-re szuperlemezes játékok és felhasználói programok kaphatók! Ár: 15,- Ft/db. Listánkhöz válaszbarátok nem kell. **Lőrincz Endre**, Hódmezővásárhely, Pf. 88 6800

64 hardware

• Guten Tag meine Damen und Herren! Eladó egy C64 + magnó + joystick + cartridge + 11 kazetta lele programokkal + szakkönyvek. Az árban szorított meg-
agyeztünk. **Erdélyi Sándor**, Miskolc, Dália u. 20. 3508. Tel.: 368-255

• Eladó egy C64 alapgép + floppy (70 lemezzel) + 2 datascot (20 kazettával) + 5 db. joystick (3 mikrokapcsolós) + Super-game cartridge. Mindössze 33 333,- Ft-ért! Alkudni lehet! A cím: **Hosszú Péter**, Zamárdi, Sífőutca út 2/A 8621. Tel.: (06-84) 31-346.

• Eladó 1 éves Commodore 64, 1541/II floppy, 50 lemez, színvonalas programok, magnó, kazetták, játékok, resetgomb, joystick. Irányár: 25.000,- Ft. Cím: **Konecsni Róbert**, Mosonmagyaróvár, Pótlós u. 27. 9200. Tel.: (06-98) 13-526.

• Eladó egy 1541-es floppy drive C64-hoz 40 lemezzel, játékokkal, szakkönyvekkel. Kéveset használ, megkímélt állapotban 12.000,- Ft-ért. Érdeklődni (lehetőleg délután): **Gondó Imre**, Budapest, XVI. Páterke u. 35. 1162.

• Hello srácok! Eladó: C64, floppy, AC7 cartridge, 170 lemez, joystick-ek, lemeztartók, könyvek, rutinok, új játékprogramok, felhasználók, fél évig programszolgáltatás, csak egyben, precíz felvilágosítás. 38.000,- Ft! **Platt Kornél**, Pécs, Mikszáth K. 9. 7625 Tel.: (06-25) 31-029.

• Deal atárk! Eladom számítógéphez illő garánciálmal, ami áll 1 db C64 + 1541 floppy + printer + PHILIPS monitor + 2 db. joy-ból. Irányár 45 000,- Ft. **Vágsó Viktor**, Nyíregyháza, Eperkert út 41. 4400.

• C64/1 Speedos Plus-szal (gyorsított) és RESET-lel felszerelt számítógép kifogás-
talan állapotban, 1541/II floppy drive (a gyorsított kívánságra krszerelhető) szintén kifogás-
talan állapotban, magnó és játékokkal, lemezek és diszkartó doboz, 2 db Quickshot/II Plus mikrokapcsolós joystick, és egy svéd gyártmányú 64 MON cartridge (gép kódú monitorprogram), igen kedvező áron eladó. Ugyanígy **KASPAROV MK 12** Trainer sakkcomputer eladó. 8 szint, tanuló funkció, játékerősség: 1450. **Endrédi Attila Gábor**, Budapest, Párkány u. 38. IV/27. 1138 Tel.: 17-32-665.

• Eladó! C64/II + 1541 drive + Protux datascot + sok extra, sok program, 28 500,- Ft. KP. Irzelen eszlen ajandék egy MPS 803-as printer! Eszelleg részletek is. **Várhelyi Balázs**, Gödöllő, Dózsa György út 50. I/2. 2100

• Eladó 1,5 éves C64 + 1 éves 1541/II-os floppy + magnó + 2 joy + 50 lemez + kazetták + szakkönyvek + újságok. Irányár: 28-30 ezer forint. **Csont Andras**, Budapest, XXI. Kiss János Ált. út 65. VI/67. 1212. Tel.: 276-2208 (este 8-10 között).

• Commodore 64 + lemezegység + joystick + printer + több, mint 100 lemez lele szuper játékok és felhasználói programokkal. **SÜRGŐSEN** eladó! Ár meggyezése szerint. Cím: **Slyuch Gábor**, Szeged, Vécsek u. 11. 6726

• Eladó egy jó állapotban lévő C64/II, 1541/II floppy, magnó, 2 db. lemeztartó több, mint 250 db. lemezzel, 2 db. joystick, mouse, pedál, FINAL III, cartridge, ZX Spectrum 48 KB csak egyben. Ár: 35.000,- Ft, de lehet alkudni is! (Só!) **Halász Balázs**, Budapest, Tel.: 1894-646

• Eladó: C64/II + 1541/II + FINAL III + 50 lemez + 12 kazetta + magnó + sok extra, vagy Amiga 500 Plus-ra cserélhető értékegyeztetéssel. Sok utántöltős program! **Sürgős! Cím: Berecz Tamás**, Novaj, István út 91. 3327 Tel.: (06-36) 56-459

• Eladó Citizen 120D nyomtató soros inter-
fészsel C64-hoz, valamint C64 programok. Hívjon, megéri! **Tótfaj Lajos**, Budapest, XI. Bartók Béla út 29. 1114. Tel.: 1658-027.

• C64 + floppyra eladó angol tanító szókimondó program. Játssza tanulhatsz angolul. Ár: 390,- Ft + postaköltség. **Sándor Lajos**, Dombegyház, Ifjúsági lt. A/3. 5836.

• Eladó egy C64 + 1541/II-es floppy + PHILIPS monitor 25.000,- Ft-ért. Cím: **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre u. 24. 5553

• C64/II + Ocean floppy + 150 lemez sürgősen eladó! Irányár: 25.000,- Ft. **Sutak Péter**, Szombathely, Stromfeld u. 47. 9700

• C64-os alapgép, 1541/II floppy, 2 Noris magnó, 3 mikrokapcsolós joystick, 100 lemez játékokkal, kazetták, 1 100-as lemeztartó eladó. Irányár: 23.000,- Ft, vagy olcsóról videófelvételért. Cím: **Szabó Balázs**, Kaposvár, Kinizsi ltp. 34. 7400

• Eladó C64 + 1541/II drive + 120 db lemez + Disk box + 2 db joystick + szakkönyvek. Irányár: 30.000,- Ft. Cím: **Kaksz Krisztián**, Miskolc, Győni G. u. 5. 2/9. 3526. Tel.: (06-46) 325-747.

• C64-es bővítmények (FASTLOAD, DATA-SETT, SUPERMASOLO, FINAL II). Érdeklődni lehet: **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc 8. 3/2 Tel.: (06-46) 384-454

• C64-re Action lőrkártyák. Amigához, Action Mk III, (8 500,- Ft). Cím: **DERKO**, Budapest, Pf.: 701/878. 1399

• Zdrasztyujte eviribodni! Akciót Eladó régi típusú (original NSZK) C64 + új (QC 118) drive + 3 joystick + hangdigitálizáló + magnó + 10 kazetta és 30 lemez (új megastuffokkal) + 5 kg szakkönyvek. Irányár: 25.000,- Ft. Érdeklődni lehet minden délután (15 óra után): (06-96) 32-141 telefon-
számom **Pongrácz Gergelyné**.

• Eladó egy új C64, 120 lemez, magnó, floppy, 30 kazetta, szakkönyvek, mikro-joy, 1001/4, lemeztartó. Irányár: 39.000,- Ft. **Kovács Gábor**, Budapest, VI. Hajós u. 30. 1065 Tel.: 1120-115

Amiga

• Eladó! Egy original, garancrált Amiga 500 + 1 MB Chip RAM, beépített 3,5"-os floppy drive, Kickstart V.2.04! CSAK 49.000,- Ft. + modulátor 3.100,- Ft! Cím: **Tóth Péter**, Kecskemét, Március 15. u. 9. 6000 Tel.: (06-76) 47-526.

Amiga programok hatalmas választékban! 3,5" és 5,25" lemezek kaphatók! **Diko István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

• Eladó egy GOLDEN IMAGE IV, mb-os bővítmő, Mk III-as cartridge, valamint Amiga programok. Hívjon, megéri! **Tótfaj Lajos**, Budapest, XI. Bartók Béla út 29. 1114. 1658-027

Szerelnél Amiga programokat? Írj! Válaszbortéért listát küldök. **KÖNYAR**, Szolnok, Pf.: 39 5005

• Amiga programok Éválói! 25,- Ft/lemez. No-name lemezzel 80,- Ft/lemez. Tájékoztatóhoz, listához szükséges 1 db. lemez és 20,- Ft-os bolyeg, lemez nélkül 70,- Ft. **Kopács Lajosné**, Budapest, III. Vizimolnár u. 2. X/95 1031

Amigához 512 KB-os bővítmő, garanciával 2.990,- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4 3047 Tel.: 134-3793

• Eladó Amiga 500, 1 MB, színes monitor, 120 disk + joy mindössze 52 000,- Ft-ért. Cím: **Serflőz István**, Mezőtúr, Megyeri út 6 5400

• Eladó Amiga 500 bővítmő, modulátorral, 200 db. lemezzel, joystick-kal, könyvekkel. Aranjánlól a következő címre várók. **Kosik Olivár**, Miskolc, Benke J. 14. 3529. Tel.: (06-45) 365-377.

• ELADÓ! Egy original, garanciális, NEM használt AMIGA 500. Csak 42 000,- Ft! + modulátor 3.100,- Ft! Cím: **Tóth István**, Kecskemét, Március 15 u. 9. 6000 Tel.: (06-76) 47-526

• Amiga 1000 (1 MB, V 13) sürgősen eladó. Irányár: 39 000,- Ft. Thomson 4121 Color monitor: 22.000,- Ft. Együtt: 58.000,- Ft. **Laszló Csaba**, Gyula, Magocsi u. 6. I/5. 5700. Tel.: (06-66) 23-222, vagy (06-66) 26-163 (munkaidőben).

• Eladó egy Amiga 500-es, modulátorral, bővítmővel, 2 joystickkal, lemeztartó dobozzal, 130 lemezzel, cool játékokkal, ugerpad-
dal. Együtt, vagy különböző csoportosítás-
ban. Egyben vásárlók előnyben! Irányár: 60 000,- Ft. Cím: **Fejes Attila**, Monori, Posa L. u. 17 2200.

• 20 éves kezdő programozó társakkal (grafikus, zenész) keres Amiga játékok készítéséhez németországi kezdés céljából. Némotul ludok. **Zavacki Ferenc**, Debrecen, Perem u. 7 4225.

Original garanciális 1.3-as Amiga 500 39.000,- Ft-ért! IGEEEN! Ha nem tisz-
tázod, járj utána! **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

• Vadonalú Amiga 500, 512 Kbyte-os bővítmővel megrendelhető 45 000,- Ft-ért. Amigához kópiászszerkesztő programot keresek Amiga programcserebore! Címem **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre u. 24. 5553

• Amigát régi és új játékok és felhasználó programokkal cserélek. Több, mint 300 lemezből válogathatsz! Cím: **Györkőy Krisztián**, Szeged, Vedres u. 18. 6726. Tel.: (06-62) 54-290

• Sürgősen eladó, AMIGA 500 + bővítmő + modulátor + 350 lemez + sok egyéb! (Irányár: 60 000,- Ft) Gyere, vagy írj, AMIGA másik meg nem előz! Megéri! **Ölfyán Gábor**, Mezőtúr, Földvár út 103. 5400. (17 óra után)

• Amiga programokat nagy választékból cserélek, esellg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

• Eladó, Amiga 500, bővítmő, Philips monitor, 40 lemez, könyvek. Irányár: 65.000,- Ft. Cím: **Kazár József**, Budapest, III. Ármány u. 7. 1039

PC

PC-n (SVGA) programcserebore! Cím **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre u. 24 5553

• IBM programokat nagy választékból cserélek, esellg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

• IBM PC/AT-hoz 1 db, garanciális Sound-master hangkártya 3 lemeznyi zenepro-
grammal eladó. Ár: 5.000,- Ft. Profi hangm-
nőség! **Íj. Baukai Gábor**, Budapest, XI. Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134

• IBM AT-re a legújabb programok eladók! (300 MB) Válaszbortéért listát küldök. Cím: **Boza Pál**, Kecskemét, Futár utca 11 6000.

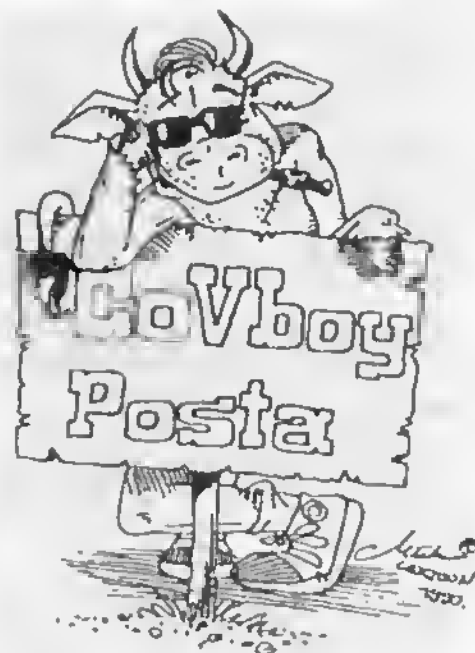
• IBM PC programok! Hatalmas választék! Olcsón megbízható! Kérjen listát! **MIKRO-SOFT GROUP**, Budapest, IV. Széltűskert u. 23. 1646. Tel.: 1603-457.

• IBM AT 286 + Herc.monitor + 1 2 FDD + 20 HDD + 101 bill. olcsón eladó. Cím: **Varga Zoltán**, Budapest, Tel.: 1136-591.

• IBM AT-re játékok és felhasználói programok cserélnek 5,25"-os lemezen. Listát lemezen tudok adni. Cím: **Alexay Péter**, Budapest, III. Amfiteátrum u. 10 1031

Sürgősen eladó egy alig használt Amiga 500 + memóriabővítő + SCART TV kábel + 200 lemez teli játékokkal (Epic, MAD TV, Birds of Prey) 45.000.- Ft-ért! Érdeklődni lehet: Kovács Balázs, Agárd, Bethlen G. u. 63. 2484. Tel.: (06-22) 55-351.

...és eljő a CoV 27 utáni 35. nap, miközben elvonulva a felhők, CoVboy ismét 3 oldalra ront a levegőt. Köszönöm nektek teleim azt a levéltengernyi lmet, mely az Úr révén a CoV hasábjain meghallgatásra talált... A nyáron a Balaton partján érdekes feltevést tettem. Rájöttem, hogy tudok úszni. Ez a feltevésem azonban mindjárt dugába is dőlt, amikor kinyitottam a CoV HQ-n számomra rendszeresített kétajtós szekrényt. Hét gondolhatjátok... Köszönöm Zitanak Bokortól a 2 üveg pezsgőt, mely a fejemen lendoh. 1.75-ék meg is állapították, hogy 2 szarvam nőtt. Ha Zita volt a számláló (mert kinosan ügyeh rá, hogy kettőnél több pezsgő ne legyen a csomagban), én meg a nevező (mert beneveztem a 2 üveg pezsgőre), és meg hozzáteszük a két szarvamat is, akkor ugye ezt hívják par-mutációnak? Ez a levélhőmög olyan volt, mint a csáva! Tudjátok, amiből nem lehet kimászni. Ezért alulról kezdtem a sort. Tüteleim teleim. Előbb utóbb mindenkire sőr (kfm. sor) kerül...



POLICov

07

PoliCov 07

Az Interpol Budapesten.
Detektívték a gyermekeknek és felnőtteknek.
Az Interpol rejtélyes telex-információja szerint Budapesten bűkál CoVboy az igen veszélyes számítógép és agytramboló, akinek kézrekerítése az On, CoV olvasó rendkívül izgatottas feladata. CoVboy inkognitóban, „láthatatlanul” — tehnen, hvon, számláon (akkor már számlán — CoVboy) menekül, és csak a kocsmánál tedi fel magát, majd újra eltűnik a színről. Meg tud-e szólni? Túljár-e az udzók eszén? Az olvasók egyes taktikája (pl. levélbomba) elég-e ahhoz, hogy kézrekerítsék a hírdeti hőnőzt? A leleményesség, ügyességi logikus gondolkodási kívánság egyszerűségében egyedülálló PoliCov 07 detektívtékben minimálisan kettő, maximálisan végtelen olvasó vellet részt (+CoVboy). A PoliCov 07 egyszerűségét emeli az is, hogy ha valaki a játékokban fuloncsip CoVboy-t, az a PoliCov 07 játék önkéntes nyomozójaként PoliCov 02 és könyvet kap, ha a játékok melletti nyomozási jelentései (megrendelőlap) kiadja és beküldi a következő címre: Commadore Világ, Budapest, 1519, Pt. 363. Az évkönyv tulajdonosai között rendszeresen értékes jutalmat sorsolunk ki. A sorsolás időpontjáról, helyéről a CoV nevű papírhalmazból értesülhetek. Néhány nyereség: hoci csoki, tá. irányítás téhen, 5 napos tehengelő táhor és a főnyereség! Ujjahanglúziós Intravoxos generátorral felamplirudozási duplategelő kétkezetes digitális kijelzésű tejgép. Az ismeretlenben szereplő reklámokért nem kérek pénzt! (Milyen jó tej vagyok!)

Ja! CoVboy! Mint írtátok, hogy aki valamilyen leírás küld be, sorsoláson vesz részt. Remélem, az én neveim a nyertesek között lesz! Üdvözlettel: MARI ZSOLT, Gyula, Csaba ut 70, 5700

U: a játék szabadalmazott, megrendelhető a lenti címen.

CoVboy: Hát hogy te milyen hütye vagy fiam! Amikor a leveledet kézbe vettem elkaptam a röhögőgörcs. No nem azért, mert ki lett volna a boríték dakerálva, mint ahogy azt Gatto maestro szokta volt csinálni, hanem eszembe jutott egy régi jó kis vicc, biztos ismered: anyuka leküldi kislát a henteshez. A kislát a puhtól elkezd sírni, mire a hentes: miért sírsz kislát. Azért mert nem tudom, hogy mit mondott nekem anya. Gyula vegyéi egy szál csabát, vagy Csaba, vegyéi egy szál gyulát? A hentes mesolyogva szók kőz

be: hááát hogy hívnak kislát? Mire a kislát válaszolt: Zsolt. Azt hiszem ideje lenne már egy kicsit megkeményednem. Leveleddel fendorlatos módon kívántál bekerülni ebbe a kalapba, melyből 1-1 doboz lemez boldog tulajdonosait szektuk kisorsolni. Már többször szóltam 1.75-nek, hogy a szövegen változtatni kellene, mert a „leírás” egy kicsit tég fogalom, a persze azennel hozzám vágnak minden levelet, melyben veléki olyan leírásokkal kíván a kalapba kerülni, mint Tel Hogy mégis miért téged választottalak ki azon levelek közül, akik a kalap helyett kicsit „atrébb” pottyantak, annak több oka is van. Egyrészt én nagyon szeretek jótézni, főleg az olvasók idegelvel — mondjuk ezt nem volt nehéz kitalálni. Ha lúd, legyen kővér! Én benne vagyok a játékban. Ezért is adtam közre címedet, hogy a játékok nálad a kalandor lelkiéletük megrendelhezők (lőnyleg mennyibe is kerül?). Őibe telt CoVboynával várom a CoV címre érkező nyomozási jelentéseket, hogy az értékes jutalmakat Én sorsolhasam ki. Boc! csak már szereltem, a táv-irányítás tehnet majd kivágom a CoV 12 hátoldaláról, az 5 napos tehengelő tábor megszervezése ügyében már felkerestem a zalaivól Nyina Vasziljevna MGTSZ-t, ám a főnyereséget jó lenne ha elküldenéd, mert nincs kedvem utána rehangálni, meg különben is, ha magadat úgy titulálsd, hogy „jó fej”, akkor gondolom a főnyereséget is „jó fej”... Sok szerencsét a levélőzönhöz!

The Big Brain

Yo, dear CoVboy!

I have a big problem... please help me! Ifjone IBM tulajdonos vagyok — mármint nemrég óta van PC-m — és felkerestem levelemmel egy úgynevezett „...” (barátunk itt egy programkúldő szolgáltatót nevezte meg — CoVboy), és rendeltem 1-2 játékot (?). Rendre meg is jött a csomag... Load Virus-killer... — egy darab sínes rajta a lemezeken... OK!... DIR/W... asszonyahogy! „CENTURIO.ARI”... Anyádat! Ezt meg hogy lehet betölteni?... CD centurio... nothing... Centurio... Ilad command... Kapd be te szemét!... Jól van, nincs gond... Insert Another World #1 into the drive A... dir... OK!... type the following: Another.Exe... tik-tok-tok... itt valami Delphine Software van írva... nem gond... Hát emmegmi??? Valami H5-ös pozíciót akar,

...háha... OK! Az intro 1. képe! — báttérben a labor meg a felhők... Eltelik 20 sec... 10 min... 1 hour... 2 days... nothing... Rohadj meg! Ja, a továbbiakban itt találtam egy alkonyitárat AW-CRACK néven, tele van ugyanilyen névű .DOC, meg .COM fájékkal, ezenkívül egy „ANOTHER.EXE” fájéval is, aminek a „betöltése” után a keret heves villgásából arra következtettem (!) hogy ez se sikerült... 1-2-3... nyugodt vagyok... 5-6-7... nincs ok az aggodalomra -8-9-DIHHOGY NINCSE!-10... KÜSS!! OK... Insert Cadaver disk number one into the drive A: na végre... ezt sikerült betöltenem... Császkálók ide-oda... felveszek ezt-azt... kikapcsolok ezt-azt (étsd: PC)... OK... „Their Finest Hour, Battle of Britain... Az anyyáddat!!! „BACKUP.D01, CONTROL.D01”... hát czeke! HOGY LEHET BETÖLTENI??? Gondolkodoba eszem — az is valami... — és az alábbi következtésre jutottam:

- 1) Átdobtam, mint sz*rt a palákon
- 2) Nem ér semmit a monitor (VGA, garanytós) is tehát ez megoldó...
- 3) Sz*rt a program (nem volt lúba a lemezen a 10. ellenőrzés után sem)
- 4) Lehagytam 1-2 (3-4, de inkább 10-11) fájé a lemezről. EZ IGEN valószínű!
- 5) Én vagyok a héná állat (ez tuti, de azért nem ennyire)
- 6) A prg. csak winchesterről hajlandó elindulni... ez régen rossz... Ui. NINCSE!

Na munday... azaz dehogy! Kérlek szépenkönyörgök MONDD meg, hogy mit csináljak (USE UZI - CoVboy) (Azért ez egy kicsit túlzás lenna! — CoVboy)! Teendő: fog darab papírt, write to Laci bácsi, hogy hogyan lehet jászani a Centurióval (a betöltésre célloztam)...

TURN IT AROUND

Nna ezt a témát már unom... De mi van még egy: Előfizetek a CoVra, ha... mondani, ha küldtök egy 386-os SVGA-val... (Azt biztos máshol olvastad! — CoVboy) (persze ingyen...)

Oh! Míg el nem telejttem! Ebben a könyvtárságmagazinban túlnálul kevés a PC-s leírás, túl sok a PIUS/4 és az AMIGA... túl kevés a levelezési rovat... és túl sok a „től kevés”.

Ja, és itt van az én TOP 10-em (Ha érdekel, ha nem):

1. F29 Rotal; 2. Simcity; 3. Cadaver; 4. ELITE; 5. SOTM; 6. Indianapolis 500; 7. Cyrus chess; 8. Battle chess; 9. DOS 5.00 (az ERŐSEN megnyírbált version); 10. PCTools (Ez a wincal náiköl listád? Nem mondom... CoVboy)

tallicsa kezett hallgatni kizárva kizárva (Ügy látszik most nagyon divik a Mejallica mária — CoVboy). Vagy két óra duhúngés után sikerült elővennem a papírt, ceruzát és megírditani a kezét. Szóval 0.75 % completed. Mire a rajz elkészült, már nagyon tele vala az én szép, nagy, nagy nagy szemétkönyvem (Az enyém hamarabb is! — CoVboy) Úgyhogy az én lárdáságos munkám gyümölcséről nyugodtan leledheted az összes lábadat. Ha kimered dobni én megollek! Sőtánista is vagyok, meg nagyon hulye is! (Az utóbbival kezdke egyetérteni! — CoVboy) Felkereslek és levagom a; a; a cipőtőládat. Na nem kell megijedni! (Nyugodtan megkorozhatod, de előbb kérd el a játékozabályokat a PoliCoV 97 játék szerzőjétől — CoVboy) Egy válasz és egy CoV Évkönyv'92 előfizetési csekért cserébe meghagyom minden lögő cuccodat és testrészedet. (Rendkívül boldog lettem! — CoVboy) Nálátok mindenki szórni? (Ezt vegyem bókna? — CoVboy) Majd elküldöm Sasson hűsít, nyugod meg (ki) henneteket egy kicsit. Mind-jak valamit? (Miért, eddig mondtál egyáltalán valamit? CoVboy) Mondom: Nem kaptam meg az előfizetett CoVpamot. Mostmár aztán tényleg dubbe jövünk, és akkor lesz A10 COVBOY KILLER. Egyébként elő sem írtam. (Miért nem ezzel kezdted, már rég pottyant volna a leveled a... — CoVboy) It was TOMER from KECSSO. Hi guys!

CoVboy: Hogy miért válaszolok a leveledre? Mert felhatalmaztak a löbbiek, ha egy potenciális vevővel állok ezembe, akkor az egészen más. Rosez pont, hogy nem írtted elő a CoV-ot, de jó pont, hogy kértél CoV Évkönyv'92 előfizetési csekket. Küldök mindjárt hármat, ha esotlog rontanál... Csak azt nem értem, miért kellett ehhez ennyi köríté? A rajzaid heveny agygyörcsökről tanúskodnak, csak két mozzanatot emeltem ki belőle, ebből mindenkül kitélőha!ja, mi lehetett még a papíron. Csak így tovább. Ja, logo tervet miért nem küldtél? MÉR úgy megszoktam, hogy minden levélből kielek kettő-három. Ha az előfizetett CoV-jaidat nem kapod meg, arról csak Jenő lehet, ő ugyanis gyűjtli. Tudod lassan itt a tél, kell egy kis gyűjtő a kályhához. Hát akkor neked le mindazt, amit te kívénasz nekem!

AMIGA gondok

Hi CoVboy!

Egy kicsit túlzás volt szegény Szabó Zsolt ügy elküldened a CoV 27-ben. A Kickstart verziószámbeli különbségek témája igemis kizérdek, én például szívesen olvasnék pár dolgot az Amiga 500+ számítógépről. Érdemes-e elesterélnem az 500-asomat egy ilyenre, állítólag ebben már 2.04-es Kickstart van. Na helló!

KÁROLY SZILVESZTER, Budapest

Helló CoV!

Beszélnék mostanság olyan dolgokról, hogy lassan már nem lesz elég prigi a jó kis 500-ashoz, mert minden játékot 500+ és 600-as gépre fagnak fejrasztani. Mi erről a véleményed?

KOVÁCS ZSIGMOND, Szeged

Csá! Csak így egyszerűen!

Apám hozott egy Amiga 500+ gépet Németországból. A barátomnak meg 500-as van. Ő állandóan cikizik, hogy kimondottan az 500+ gépre írt játékokat jó darabig nem tudok tudni szerezni. Igaz ez? Azt is írd meg, érdemes-e elesterélnem a gépemet sima 500-asra, és ha többet ér a gépet, mennyit kérjek rá?

ASZTALOS ROLAND, Miskolc

CoVboy: Eo felvitatatható a sort. Előzést kérek mindazektól, akikkel levelemben türelemre intettem a témával kapcsolatban, és elnézést kérek azektól is, akik még nem kaptak tőlem választ felvetett kérdésekre. Hogy ésszinte legyenek én lakue vagyok a témában, vagy ahogy egy barátom fogalmazta, csak ugatom a témát. Én ezeméti szerinti konkrétan nem végeztem összehasonlítást az Amiga 500, 500+ és a 600 vonatkozásában, erre azonban már hozzáfértek tanácsalból rájöttem, hogy skoltva meneküljek, ha valaki rám akar ozmni egy 500+, vagy egy 600-as gépet. Félroérés ne essék, én nem akarom rontani senkinek az üzletét, aki ilyen gépek forgalmazásával foglalkozik, csak a szakmai körökben kialakult véleményem teltmácsolom, s mivel valóban közérdekű témáról van azó, éi is adom a szót a témában jártas SCT of WAVERIDERS Crew-nak, akik ugyancsak felkértek, tegyem közzé észrevételeiket a témát illetően. Kösz flük, levettétek e gondot a hátamról, addig el la megyek kávészni...

Helló CoVboy!

Üdv mindenkinek! Itt SCT beszé! Kezdeném azzal, hogy MINDENKÉPPEN köszöl le a leveleimet a CoV-ban, mert nagyon sokakat fog érdekelni, ebben biztos vagyok! Természetesen az Amiga 500+ számítógépről van szó. Minden újság ejt róla egy-két szót, de nem TÍNYERKET! Ézen próbálok segíteni, döntse el mindenki, hogy melyiket választja, de előre becsatlom, hogy NEM vagyok 500+ ellenes! Ugorjunk is bele! Köztudott, hogy az 500+ új Kickstart 2.04-gyel van felszerelve, ami jóval nagyobb teljesítményű, mint az 1.3 (és 1.2). Továbbá kieserélődtek a grafikai feletős chippek, sőt a zenei chip sem a régi! Ezek számos maradandó nyomot hagytak, mert nem is igazán a KICKSTART-tal van a probléma (legalábbis nem csak azzal)! Azzal magyarázzák a kompatibilitás kérdését, hogy (elnézést a lekerékítésért) várjunk, mert még a régi rendszerre írják a stultokat! No ez derék, de mit is lehet csinálni software nélkül? (Ízt mindenki döntse el saját magá!)

- Egy csomó zene nem hajlandó rendesen szólni, de ez még nem minden: a zeneszerkesztők közül egy sem működik (pt. SoundTracker, Protracker, Startacker, Octamed)!
- Egy-két grafika szórón-szállán ELTÜNIK (nem jelenik meg), a rajzolóprogramok sem működnek tökéletesen (nem mind-egyik — a Deluxe Paint az megy).
- A demók 60 %-a nem megy, 10 % pedig csak egy ideig megy (azután letarg).
- A legfontosabb: a játékok MINIMUM 35 %-a nem fut! (Viszonytlásképpen: 10-ből jó ha 6 fut).
- „A nem működő felhasználói program ritka, mint a fehér holló...” — olvastam a napokban. Hmmm... Én ezt így fogalmaztam volna: „A jól működő felhasználói program ritka, mint a fehér holló”.

Ezek valós dolgok (Tested by RACHY and MI!), tehát nem a kisujjamból azoptam. Amitől Plus, az a Kickstart, meg egy-két chip. A Kickstart 2.04 egyébként kulon cartridge-en kaplato Amiga 500-hoz is, és így 100 %-ig kompatibilis az új gép rendszerével. Ha pedig valaki a chip-ek miatt van ide-oda (vagy netán az 1 MB chip miatt), az megnyugodhat, hogy kieserétek a szervizekben! (Ha specális igény lépne fel, persze drágábbak az új chip-ek, és nem is érnek annyit, hogy lecséréljük!)

Mintezekből kialakíthatunk magunknak az összképet: mindenképpen érdemes az Amiga 500-at vennünk, mert software is több készül rá, és ha átállnak a cégek az 500+ operációs rendszerre, akkor majd kell venni egy jó kis

TURBÓ kártyát, ugyanis azok má! tartalmazzák azt.

Aki ezek után is az 500+ gépet választja, az biztos, hogy Plus/4 tulajdonos volt!

Hdv: SCT of WAVERIDERS96 Crew, Budapest

CoVboy: SCT-nek megköszönöm a segítségét, remélem az Infó eljutott mindenkilhez, aki ebben a témában kért választ tőlem.

Forgószínpad

Helló CoVboy!

Írjátok meg, hogy CoV 3 van-e még, mert a CoV 25-ben azt írtátok, hogy eltogyott, a levélpon meg még rajta van...

...kétségbe vagyok rve. Kizöl le ezt az üzemetet a CoVboy postáján: Busa Róbert nevű sz**** alak, aki Orosházáról elcsórtad a CoV Évkönyvemet, sürgősen juttasd vissza a kivételző elmtre: Orosháza, Soós József utca 13. 5900.

DAJKA ÁDÁM, Orosháza

CoVboy: Ritkán teszek kivételt ilyen dolgokban, de ennek a levélnek az első részéből egy szerencsétlen, megtépzott, magába zárkózott, elkeeredett, magányos, ezomorú, csüggedt stb. egyén utolsó elkolyát hallottam meg, akinek értelmellen az élete CoV Évkönyv'91 náikül. Hát lde figyelj le BUSA! Azonnal add visaza azt a könyvet, mert akárhol is úszkálsz megtalálalak és úgy kipocéztak a zavarosból, hogy egészen addig nem dob-lak vissza a vízbe, amíg ki nem lölesz és fel nem adsz egy CoV Évkönyv előfizetési csekkel. Ja óa majdnem elfelejtettem. Tudtommal a FISH leírása a CoV 14-ben és 15-ben volt, a BIG GAME FISHING pedig a CoV 27-ben. Miért pont az évkönyv kellett neked? Ki tud rajtad ollgazodni...

Ádám! Most jut eszembe, CoV 3 még van egy pár darab, úgyhogy nyugodtan megrendelheted, de alosa el ne fogyjon!

Hi CoVboy!

...Az újságot és az évkönyvet már megrendeltem, szóval ne küldjete csekket! (Ez nemee cselekedet volt! — CoVboy) Elnézést a helyesírási hibákért, de a nyáron nem írtam semmit.

CSEMY BOTOND, Budapest

CoVboy: Ezt most valahogy nem értem? Ha a nyáron nem írsz semmit, akkor romlik a helyesírásod? Azt még el tudom képzelni, hogy valakinek a nyáron romlik a látása, mert pl. egész nyáron egy monitor előtt gúvadt a szeme, de hogy a helyesírása is romlik, ez nekem magas? Mondd hanyadikba jársz? Lehet, hogy még mindig az előbb, mert a nyáron mindig mindent elfelejtessz, és így a nyár végé pótvizsgáldat aem tudod teljesíteni. Rettenő szórakoztató dolog leez majd nyugdíjas-ként a padban ölni, de hát le tudod. A helyesírásod fejlesztése ügyében egyébként azt ajánlom végy néhány különórát Sólész Gögy professzor úrtól, tudod, aki mér ezeropolt a CoV 4-ben. Ő éi fog ismételni veled pár szavalt...

Hi boss!

Íz már az 5. levelem! Ha most sem vagy hajlandó válaszolni az előzőekben feltett kérdéseimre, utam bizony Kalasnyikowal megyek hozzá! ZOZO, Békéscsaba

CoVboy: Nagyon megijedtem, úgyhogy írok pár sort, mert szerelném elkerülni a találkozás! a baráddal. Nem írtad meg, hogy milyen nemzetiségű a barátod? Ukrán, Belorusz, vagy Azerbajdzsáni? Nem talátlom az előző 4 leveledet aem (tudod mindig bílleg az asztal valamelyik lábá), úgyhogy nom tudom mire válaszoljak?!

SZEPTEMBERBEN MEGJELENT

A PC-S JÁTÉKOK CÍMŰ KÖNYV!

Az első ebben a témában Magyarországon.

A könyv első fejezetében hasznos alapozást nyújt a kezdő PC játékosok számára. Áttekintést kapunk a legfontosabb DOS parancsokról. Gyakori problémát jelent kezdők számára, mi kezdjenek egy .ARJ, vagy egy .A01 kiterjesztésű file-lal. A könyv részletesen ismerteti a legismertebb tömörítőket, valamint azok használatát, gyakorlati példákkal illusztrálva. Gyakran lerobbanhat a rendszer, ha nem vagyunk elég óvatosak, és vírus került a gépünkre. A fejezet végén a vírusvédelemre találunk atyai tanácsokat.

A könyv második fejezete egy igazi PC-s ELSŐSEGÉLY. Mintegy 60 játékhoz találunk belépési kódot, cheat-eket, egyéb könnyítéseket, valamint a legtöbb játékból a kódolyszedés módját.

A harmadik fejezet részletes áttekintést nyújt a PC-s játékok fejlődéséről a kezdetektől napjainkig, külön kiemelve az elmúlt 2 év legjelentősebb munkáit, tematikai bontásban (Adventure/RPG, szimuláció, stratégia, sport, akció, egyéb).

JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN

A könyv legnagyobb százalékát a játékleírások alkotják. Kevés olyan \GAMES alkönyvtárral is rendelkező PC lehet az országban, melyen ne lenne legalább egy SIERRA játék. A játékleírások első csoportját a legismertebb SIERRA sorozatok alkotják, így képekkel illusztrált teljes megoldást találunk a következő játékokhoz: *Leisure Suit Larry I, Leisure Suit Larry II, Leisure Suit Larry III, Leisure Suit Larry V* (nem kell csodálkozni, a IV. még nem jelent meg), *Police Quest I, Police Quest II, Police Quest III, Space Quest I, Space Quest II, Space Quest III, Space Quest IV, King's Quest I, King's Quest II, King's Quest III, King's Quest IV, King's Quest V*.

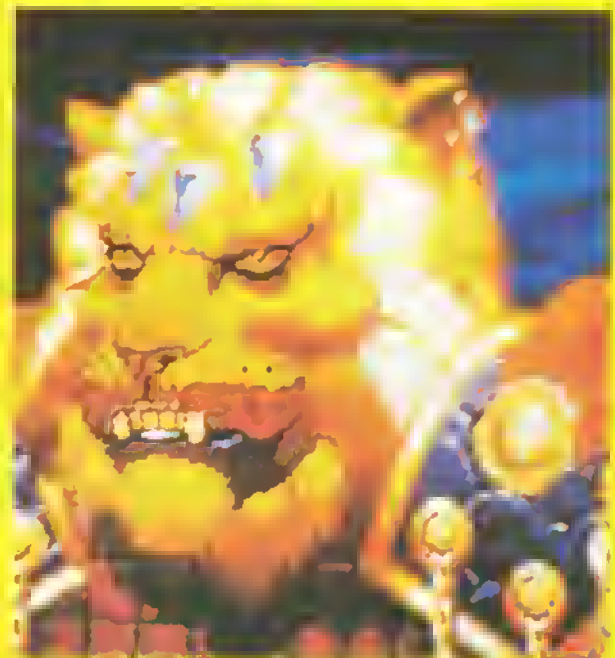
Persze nem mindenki hódol a Sierra stílusú kalandjátékoknak, a játékleírások másik fele a legutóbbi idők legnépszerűbb PC-s játékaik közül lett összeválogatva. Ugyancsak leírást találunk a következő játékokról: *Breach 2, Rules of Engagement, Civilization, Sim Ant, Sim Earth, Spellcasting 101, Spellcasting 201* és a *Wing Commander 2*-ről.

A könyv kb. 220 oldal, ára 485,- Ft.

Korlátozott példányszámban jelenik meg, így gyorsan rendeld meg, ha nem akarsz lemaradni róla.

Megrendelhető postal úton az Impresszumban közölteknek megfelelően, a csekk hátuljára kérjük ráírni: PC-s játékok, valamint az MNB 218-98426/41853-7 sz. számlaszámot. A 485,- Ft magában foglalja a csomagolási és postaköltséget is, tehát ennyit kell a csekken elküldeni.

A KÖNYV JÁTÉKLEÍRÁSAIT AZ AMIGÁSOK IS FELHASZNÁLHATJÁK!!!



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 játék nevét egy azaz 1 (!) külön levelezőlapon kérjük legkésőbb december 07-ig elküldeni a címünkre. A nyereménylap 5 doboz mágneslemez.

A helyes megfejtést a CoV 29/30-ban, a nyertesek nevét pedig a CoV 31-ben közöljük.



Az 1.500 Ft.-es felletti vásárlások esetén 1 alkalomként 1 váltható be!

AKCIÓ!

Amiga 500-as: ~~44.900,-~~ helyett most

40.900 Ft

Amiga 500+ és Amiga 600: ~~54.900,-~~ helyett most

46.900 Ft

Commodore 64/II.: ~~14.600,-~~ helyett most

12.900 Ft

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos Vezér útja 17. Tel.: 183-1817; FAX: 251-2523

Áralk az ÁFA-t is tartalmazzák!

Egyéb Commodore kiegészítők és lemezek a legjobb áron kaphatók!

Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálattal!



SZÁMÍTÓGÉP KLUB

Amiga • PC

Gépek, szoftverek, hardverek,
tanfolyamok, kedvezményes szervíz
a klubtagok részére

Nyitva: hétköznap 8-17 óráig; szombaton 8-14 óráig

1134 Budapest, Dunyov u. 5 Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500+	47.920,— Ft	101 gombos billentyűzet)	42.920,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	594,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/HD 6.25"	1.044,— Ft
MIDI Interface	3.992,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	810,— Ft
Sztereó hangdigitálizáló	6.980,— Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db + kalkulátor)	1.937,— Ft
Genlock-ok	35.000,— Ft-tól	Sony DS/HD 3.5"	1.566,— Ft

(A felsorolt árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!)

C64-es gépet Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

25.000,— Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64, Plus/4, PC és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft